POSTTIDNING

C 64/128/Amiga
DATOR
COMMODORE Magazin

14:- INKL. MOMS

Nr 3
1988
MARS

Norge: Nkr: 14:00
inkl. moms
Finland: Mk: 12:00
inkl. moms

SÅ SER DEN UT: NYA HEMLIGA C64:AN

GRATIS SPEL TILL AMIGAN

COMMODORE ANKLAGAR NYA DATORÄGARE

563-3



LEDARE

Skärp er spelproducenter!

Livstiden för ett spel i Europa är tre veckor. I USA är det ett år. Oftast längre.

— Vi kan arbeta längre med spelen för att spelen här varar så länge som de gör.

Det hävdar chefen på Cinemaware, Bob Jacob. Och tongångarna är likadana när man möter andra amerikaner som sysslar med att producera dataspel.

Vad är det då som gör att Europa skiljer sig så markant från USA.

Jo i England som dikterar Europas villkor har man sedan gammalt slagit in på en väg som går ut på att få fram så många titlar så fort som möjligt. Arbetssättet grundades då grafiken och minnet på hemdatorerna var mycket sämre och mycket mindre. En VIC20 hade 3.5 Kbytes minne, en Spectrum kunde prestera en ton i taget. Alla datorer lagrade spelen på kassetter och det var lätt att göra spel det inte gick att göra några avancerade spel.

I USA har villkoren dikterats av datorer som Apple II, IBM PC och Commodore 64. Alla försedda med åtminstone en diskdrive. Att hitta datorspel på kassett är omöjligt i dagens USA.

Men i dag, 1988, är situationen annorlunda. Commodore 64 dominerar spelmarknaden och allt fler har övergett kassetterna för disketterna. Att Atari ST och Amiga får allt större del av marknaden gör att kraven på kvalitet borde öka. Situatiuonen i Europa liknar mer den i USA.

Men kvaliteten ökar inte och det finns ett naturligt skäl. Och skälet är pengar.

Det finns fortfarande gott om pengar att göra på undermåliga spel som man kan kränga till de entusiastiska köparna (=läs barnen).

Trots att 19 spel av 20 är av så låg kvalitet att de inte ens är värda den diskett eller kassett de ligger på fortsätter de engelska spelhusen att leverera sina könlösa alster. Spelen levereras på marknaden utan att upphovsmannen, eller upphovsmännen nämns vid namn. Manualerna är undermåliga och förpackningen uruselt utformad. Och spelen är oftast så trista att man hinner tröttna innan spelet ens är inladdat.

Så ska det naturligtvis inte se ut. När sedan programmakarna och distributörerna förfasar sig över den existerande piratverksamheten har de feltolkat situationen.

Få konsumenter har lust att betala 150-200 kronor för ett spel utan finesser, utan begriplig manual och som saknar all uns av originalitet.

Detta är ingen uppmaning att stjäla program och sälja dem vidare, men piratmarknaden visar trots allt att fem kronor är ett rimligare pris på ett ointelligent spel som ändå saknar begriplig manual och som man heller inte kan göra en fungerande arbetskopia på.

För varje gång man stoppar sin dyra originaldiskett i driven riskerar man att den inte förstklassiga diskdriven förstör disketten.

Spelen som kommer från USA är bättre. Man köper dem för att de har det där lilla extra som krävs: En bra manual, en bra förpackning och ett användarvänligt utformande och framför allt så är de oftast originella.

Spelen är proffsigt genomarbetade av personligheter, artister vars särart man kan känna igen från spel till spel.

Men det finns en uppenbar fara i att situationen ser ut som den gör. Hotet ligger i att amerikanerna tar över den här marknaden på samma sätt som de i början av 1900-talet tog över filmbranschen. Och med det kväver den europeiska marknaden och samtidigt gör det mycket svårare för svenska spelprogrammerare att arbeta och få ut sina alster.

Europa riskerar att hamna i datorspelens bakgård, där de bästa programmerare och spelkonstruktörer köps över till USA. Det är en utveckling som redan är i full gång. Ett tecken på detta är det musikaliske geniet Rob Hubbard som nyligen flyttade från England till Electronic Arts i USA.

Det Engelska spelhuset Ocean meddelade i dagarna att man kommer att skära ner antalet titlar under 1988 med en tredjedel. 1987 släppte man 35 titlar. I år har Ocean satt taket till 24 spel.

Det är bra för vi behöver en sanering av spelbranschen innan det är för sent. Kvaliteten på spelen måste öka. Och det kan bara ske på bekostnad av kvantiteten. Detta för att hemdatormarknaden ska kunna tas på allvar och att vi ska få se svenska program även i framtiden.

Lennart Nilsson

Innehåll

NYHETER:

REPORTAGE:

TESTER:

PROGRAMMERING:

BOKRECENSIONER:

FASTA AVDELNINGAR:

SPEL:

AMIGA SPEL

STRATEGISPEL

ÄVENTYRSSPEL

SPELTIPS

Basicskolan utgår i detta nummer på grund av tekniska problem. Datormagazin beklagar.

Med till sannolikhet gränsande ovisshet . . .



— Vem i hela världen kan man lita på . . .

Det lär vara hemdatorbranschens nya hitlåt efter julhandeln. Och frågan är verkligen berättigad. Vem törs man lita på egentligen?

Ataris svenska VD **Lars Molander** eller Commocores VD **Anders Staf** har nämligen vitt skilda uppfattningar om vem som tog hem segern i julhandeln. Om båda talar sanningen om sina försäljningssiffror måste nämligen någon annan ljuga. Å andra sidan är ju båda *oförlitliga sanningsvittnen. Så vi står där, helt förbryllade.*

Och det gör också förtvivlade programimportörer, som nu förbryllat undrar om de ska satsa på Atari, som "sålt otroligt bra", eller på Amigan, "som sålt långt över förväntan.

Personligen tror vi att ingen sålde så bra som de egentligen hade hoppats. Och ingen så dåligt som de befarat. Med andra ord: "The same proceed as last year . . ."

När handlarna äntligen hade bestämt sig för att börja beställa ordentliga kvantiteter med datorer, eftersom kunderna frågade efter dem, ja då var lagren slut.

Apropå ingenting vill vi passa på att dementera osannolika rykten om USR Datas Stockholms-chef **Tord Grundström.**

Några illasinnade personer hävdade bestämt att han efter julhandeln, börjat spana ut sitt nästa semestermål. Och denna gång ska det inte bli Hawai, utan ett land som är garanterat fritt från Commodore-representanter. Det är definitivt fel. Han har alltid velat se Botswana. Eller om det var Falklandsöarna, eller..ja, vad det nu var för land.

På tal om någonting annat. Ni vet generalen i **Knasen**, som alltid förgäves går till brevlådan för att se om det kommit ett brev från högkvarteret. Vi vill passa på i sammanhanget att berätta att **Svenska Commodore** inte har någon brevlåda av den typen och att deras VD **Anders Staf** definitivt inte vittjar den varje morgon.

Till sist vill vi dela ut stora Journalistpris till tidningen **Mikrodatorn**, för deras föredömliga jämförelseartikel om Amiga och Atari. Journalisten bakom artikeln, **Lars-Göran Nilsson**, är ju sedan gammalt känd som en hängiven Ataribvän, så han om någon borde känna till Ataris förtjänster.

Vi har för övrigt hört att artikeln gett eko ända bort i Iran. Där ska man nu, efter samma modell, endast tillåta muslimska journalister att bevaka landet. Utvecklingen går framåt må vi säga.

Ha en bra dag önskar

Peeking Tom

C 64/128 DATOR Magazin COMMODORE

50.000 ex

Postadress: Box 21077, S-100 31 STOCKHOLM. Besöksadress: Karlbergsvägen 77-81, Stockholm. Telefon: 08-33 59 00. TELEFAX: 08-33 68 11.

CHEFREDAKTÖR OCH ANSVARIG UTGIVARE: Christer Rindeblad.
RED.CHEF: Lennart Nilsson.
GAME SQUAD: Tomas Hybner.
SEKRETARIAT: Ingela Palmer.
MEDARBETARE: Kalle Andersson, Johan Pettersson, Svend-Örum-Bertelsen, Anders Kökeritz, Björn Knutsson, Lars Engelbretsen, Pekka Hedqvist, Stefan Jakobsson, Mårten Knutsson, Harald Fragner, Staffan Hugemark, Per-Erik Westerberg, Mats Kempe. Fredrik Pruzelius

EKONOMI: Lotta Olausson.
ANNONSER: Annonskontakten AB, tel 08-34 81 45
PRENUMERATION: Titel Data, Tel: 08-743 27 77, vardagar kl 9-12 och 13-15.
SÄTTERI: Nordisk Mediaservice AB, Stockholm.
TRYCK: hos Enköpings-Posten, Enköping 1987.

UTGIVARE: BRÖDERNA LINDSTRÖMS FÖRLAGS AB.

De Vann!

Bland prenumeranterna har vi denna månad dragit tio vinnare som får varsitt spel.

Den här månaden lottade vi ut Flying Shark eller Garrison till tio lyckliga vinnare. Följande åtta vann Flying Shark: **Fredrik Gelön**, Täby, **Niklas Karlsson**, Landskrona, **Martin Nilsson**, Årjäng, **Pierre Gustavsson**, Sollentuna, **Anders Andersson**, Västra Frölun, **Tobias Hill**, Sörberge, **Jimmy Hansson**, Höör, **Christer Eriksson**, Ödåkra. Och här är de två som vann Amiga spelet Garrison: **Johannes Gylleström**, Sävsjö, **Henrik Otto**, Hammarö. **Grattis** önskar vi från redaktionen! Spelen kommer per post.

ANNONSÖRER

Datamaskinen som ingen vill kännas vid

Här är den första skissen på Commodores nya C64 D!

Teckningen visar en C64 med inbyggd 3.5 tums diskdrive. Enligt uppgift planerar Commodore att premiärvisa den på CeBIT'88 i Hannover den 15 mars.

Svenska Commodore förnekar dock all kännedom om denna nya Commodore-dator.

Många trodde att Commodore planerade att avliva sin trotjänare C64 inom några år. Men envisa rykten har det senaste halvåret i stället gjort gällande att man istället planerar en ny 64-modell.

Datormagazin har flera gånger stött på liknande uppgifter som vi bl.a. redovisat i nr 10 av tidningen. Men Svenska Commodore har hela tiden envist förnekat all kännedom om en ny 64-modell.

Men nu kom alltså en bekräftelse. Det är den ansedda västtyska datortidningen 64'er som i sitt senaste nummer avslöjar nyheten. I en artikel visar man också avancerade ritningar på hur den ska se ut.

Den nya 64:an ska förses med inbyggd 3.5 diskdrive precis som Amiga 500, men i övrigt bli helt 64-kompatibel. Driven är en modifierad version av Commodores 1581-drive och kan lagra 800 kB.

Själva höljet är en modifierad version av Amiga 500. Man använder alltså befintliga komponenter och får på så vis ner priset. Tidningen uppger att det diskuterats ett pris kring 500-600 DMark (ca 1.900 — 2.200 kr) för den nya 64-modellen. Detta betyder att Commodore får en stark konkurrent till Ataris 128-modell.

Vissa uppgifter talar också för att den nya C64 D även förses med Commodores nya Btx-modem utvecklat av Siemens.

Troligen kommer C64 D att premiärvisas vid datormässan CeBIT'88 i Hannover den 16-23 mars. Datormagazin är på plats då och kommer att lämna en rapport i nästa nummer.

Det är ännu okänt när C64 D kommer att släppas på marknaden. Men en rimlig bedömning är att man avvaktar till i höst. Att man gör allt för att tysta ner uppgifterna om den nya modellen är inte märkligt. Först vill man sälja ut den gamla modellen för att inte konkurrera med sig själv

Datormagazin har varit i kontakt med flera engelska programhus för att höra deras reaktioner. Där är man överraskad över Commodores försök att hålla 64:an vid liv. Men man är inte negativ.

Genom att Commodore nu satsar på 3.5 tums diskettformatet som standard även för 64:an, öppnas nya möjligheter på marknaden. Med 64-emulatorer till Amigan blir det alltså fullt möjligt att sälja samma 64-program både till 64- som Amiga-ägare! Och det tackar inte programhusen nej till.

Christer Rindeblad



TOP AKTUELL. TOP AKTUELL. TOP AKTUELL.

Neuer C64?

Ein neuer Computer soll helfen, die Position des Marktführers Commodore weiter zu stärken: Der C 64D mit eingebautem Diskettenlaufwerk. Nur ein Gerücht oder Tatsache?

Der C 64 bekommt einen Bruder: Mit einer eingebauten 3½-Zoll-Floppy soll der C 64D die Produktpalette der Commodore-Heimcomputer abrunden. Nach anfänglicher Ungewißheit, ob 5¼- oder 3½-Zoll-Laufwerk, gilt es jetzt laut Commodore als ziemlich sicher, daß ein 3½-Zoll-Laufwerk (wahrscheinlich die Commodore 1581) das Rennen macht. Weder Preis noch Aussehen stehen fest. Hinter vorgehaltener Hand war von 500 bis 600 Mark die Rede und eine Ausführung, die dem Amiga 500 ähnelt, gilt als sehr wahrscheinlich (siehe Bild). Durch die geringen Abmessungen eines 3½-Zoll-Laufwerks wäre dies problemlos machbar; ... aber nicht völlig unmög-

... entwickelte Btx-Modul integriert werden soll. Insider der Branche rechnen aber eher mit einer Paketlösung (C 64 mit beiliegendem Btx-Modul). Noch ist nicht sicher, wann der neue Angehörige der C 64-Familie auf den Markt kommt. Zur Computermesse CeBIT in Hannover (16. - 23. März) soll er vorgestellt werden. Von dort bis zu dem Zeitpunkt, an dem der erste C 64D über die Ladentische geht, wird aber erfahrungsgemäß noch einige Zeit verstreichen.

Så ser den nya hemliga 64:an ut. Maskinen som Commodore vägrar kommentera, trots att västtyska 64'er släppt de hemliga skisserna.

Datahandlare stämmer Commodore på 2.7 miljoner

Karl-Erik Kärlin stämmer Commodore genom sin butikskedja Dataland på 2,7 miljoner kronor.

Anledningen är två leveransstopp som båda gångerna har spolierat julförsäljningen för affärskedjan.

— Jag har gått igenom detta med min advokat och han anser att kraven på Commodore är riktiga.

Enligt Kärlin beror tvisten på att hans företag sålt datorerna för billigt för Commodore.

— Commodores distriktschef har i två vittnes närvaro sagt att leveranserna stoppas om vi inte höjer priserna.

Enligt Commodore har leveranserna stoppats eftersom Dataland har en skuld till Commodore. Commodore har även sagt upp återförsäljaravtalet från den första april i år.

Dataland har genom Kärlin vänt sig till näringsfrihetsombudsmannen för att dels få tillbaka återförsäljarskapet, dels få leveranser.

Levererar igen

Och nu har Commodore efter överläggningar med NO fått ge vika för Kärlins krav. Dataland får åter leveranser.

— Men det är fel, suckar Kärlin. 128:orna vi fått saknar å, ä och ö. På förpackningen ser man tydligt att det inte är gjorda för att säljas i Sverige...

— Men om det är ett medvetet trick att vi fått utländska datorer kan jag inte säga.

Man kan inte utesluta att Commodore väljer att skicka utländska datorer, eller att företaget saknar bandspelare eller andra "små detaljer" att leverera. Bara för att få återförsäljarna dit man vill.

Karl-Erik Kärlin gör det inte.

Allvarliga fel

— Vi har också fått datorer med fel på huvudkortet. Fel som man inte upptäcker förän garantitiden gått ut, förklarar Karl-Erik Kärlin.

Och Kärlin går vidare i sin kritik:

— Commodore bygger upp sin blygsamma vinst på att lura av återförsäljarna de bidrag och den hjälp man är garanterad genom avtal. Själva har vi sådana krav på flera hundra tusen kronor.

Enligt Kärlin har återförsäljarna en garanti för prissänkningar. Sänker Commodore priset på en vara behöver återförsäljarna inte betala det högre priset, förutsatt att varan är köpt inom 30 dagar från prissänkningen.

— När Commodore sänkte priset i april i fjol ville vi utnyttja garantin. Vad vi fick var 50 procent. Commodore hävdade att ingen annan hade utnyttjat prisgarantin...

Commodore har genom VD:n Anders Staaf tidigare förnekat alla anklagelser som riktats mot företaget.

Commodore kommer i sin tur att stämma Dataland på 620.000 kronor.

Lennart Nilsson

Vilda rykten att IBM tar över Commodore

Intensiva rykten har under den senaste tiden gjort gällande att IBM köper upp Commodore.

Ryktena som härstammar från England dementeras kategoriskt av Commodore. IBM kan varken bekräfta eller dementera uppgiften.

— Det finns absolut inget av sanning i ett sådant påstående, hävdar Mr. Benadetti, vice verkställande direktör på Commodore International i USA.

Källor närstående Datormagazin hävdar att IBM står i begrepp att slå sig in på hemdatorbranschen genom att köpa upp Commodore och samtidigt kunna förse Commodore med ekonomiska tillgångar. Commodore skulle i sin tur kunna förbättra sina positioner mot företag som Apple och Atari.

Dementerar inte

På svenska IBM kan man i dag varken bekräfta eller dementera en sammanslagning. Pressansvarige Gunnar Rydström säger till Datormagazin att han inte hört talas om att IBM skulle ge sig in i hemdatorbranschen eller att företaget skulle köpa upp Commodore.

— Jag har inga kommentarer, säger han. Jag har inte hört någonting om en sådan affär.

Från internationella Commodore i Philadelphia dementerar även vice verkställande direktör, Mr. Benadetti, alla rykten:

— Det är en intressant ide. Men den saknar absolut all sanningshalt. Vi konkurrerar om samma köpare. Det finns ingen anledning för oss att gå med på en sådan affär.

Lennart Nilsson

Commodores vinst ökar

Internationella Commodore kan visa upp en ny rekordvinst. I den senast redovisade perioden, andra kvartalet 1987, steg vinsten med 27 procent till 27.7 miljoner dollar (170 miljoner kronor). Detta jämfört med samma period året före.

Commodores omsättning ökade under samma period med fyra procent och hamnade på 281 miljoner dollar (1.7 miljarder kronor).

Enligt Commodores VD Irving Gould har samtliga datorer i sortimentet sålt över förväntan. Enbart Amigan står i dag för 40 procent av omsättningen. Det innebär att det såldes Amigor för 685 miljoner kronor under första kvartalet 1987.

PCW flyttar till Earl Court

Den smått klassiska engelska datormässan Personal Computer World Show, som arrangeras den 14-18 september varje år, ska flytta. Tidigare har man alltid hyrt mässhallarna Olympia. Men i år flyttar man mässan till Earls Court i London.

"Vi behöver det extra utrymme som Earl Court erbjuder" förklarar Mike Blackman, chef för PCW.

Svensk bokföring till Amigan

I dagarna släppts det första helsvenska bokföringsprogrammet till Amigan.

— Jag såg att det saknades administrativa program på marknaden och satte igång, säger mannen bakom programmet, Eric Schmid, amerikan men bosatt i Varberg.

Erik Schmid hade arbetat med sitt "Amigabok" i sex månader när han fick se en notis i februari-numret av Datormagazin. Där efterlyste programimportören HK Electronic och Svenska Commodore administrativa program till Amigan. Och Erik Schmid gjorde slag i saken. Och nu är det alltså klart.

— Vi börjar skeppa programmet i dagarna, säger Heikki Karbing, VD för HK Electronics. Priset blir 2.995 kr inklusive moms.

Amigabok har testats av en revisionsfirma och godkänts formellt. Programmet utnyttjar många av Amigans faciliteter, såsom multitasking, mushantering och fönster.

— Amigabok är betydligt mer lättanvänt än de flesta bokföringsprogram som finns till PC i dag, anser Heikki Karbing, som räknar med att kunna sälja mellan 400-700 program på den svenska marknaden.

För ytterligare information om Amigabok ring **Tel 08-733 92 90.**

Minister bakom datacensur

Nu hårdnar striden om dataspelen.

I en motion till riksdagen har socialdemokratiska riksdagsmannen Margareta Persson föreslagit förhandsgranskning av dataspel. En motion som bland annat stöds av utrikesminister Sten Andersson.

Samtidigt har 386 personer reagerat mot förslaget i Datormagazins namninsamnling mot censur på dataspel.

Motionen som nu väntar på att behandlas i lagutskottet har skrivits under av riksdagsmän från samtliga riksdagspartier utom moderata samlingpartiet. Motionen där dataspel bara är en liten del, går ut på att spelen ska förhandsgranskas innan de släpps på marknaden. De värsta avarterna kommer att förbjudas att säljas i Sverige.

— Jag har fått en otrolig respons för lagförslaget, berättar Margareta Persson för Datormagazin. Det räcker med att visa spelen för att få folk att inse att man måste ta till åtgärder mot de värsta spelen.

— Frågan om dataspel är bara en liten bit av våldsdebatten, förklarar Margareta Persson. Att få bukt på våldet i samhället är ett stort och viktigt problem. Och barnen påverkas av våldet som finns omkring dem.

Margareta Persson hävdar att barn tar skada av våld i dataspel på samma sätt som de påverkas av videovåld.

Margareta Persson har vidare fått stöd av Stockholms arbetarekommuns styrelse för lagförslaget. En styrelse som leds av utrikesminister Sten Andersson.

Ett av Margareta Perssons primära önskemål är att skapa en debatt om de våldsamma dataspelen. Datormagazins chefredaktör Christer Rindeblad som står bakom uppropet mot lagförslaget är ense med Margareta Persson på den punkten. Men han anser att kräva förhandsgranskning inte leder något vart.

— Det är bra att skapa en debatt mot våldsamma dataspel. Men censur går inte att försvara i några lägen. En censur förstärker problemen i stället för att eliminera dem.

— Jag är dock glad att så många som 386 personer reagerat mot censurförslaget.

Lennart Nilsson

Han är hjärnan bakom Amigans framgångar

LOS ANGELES (Datormagazin) Egentligen tycker han inte om datorspel.

Men under två hektiska år i branschen har Bob Jacob och hans Cinemaware vunnit både utmärkelser och prestige för deras datorspel.

Det tar en timme att köra från Los Angeles till Cinemawares högkvarter som ligger längs den erkänt vackra kustvägen som går till San Francisco. I ett antal rum i ett stort kontorskomplex håller man hus. Scenen är prydlig och skulle lika gärna ha hämtats från TV-serien Dallas.

Alla kontor i USA ser nämligen ut som de klippts ur Dallas.

Men Cinemaware är ingen TV-serie och företagets chef Bob Jacob är ingen hätsk J.R. Ewing.

Bob Jacob dyker upp på kontoret klädd som om han kom direkt från joggingbanan. Klädd i träningskäder berättar han på ett generöst och anspråkslöst sätt om hur han i januari 1986 startade Cinemaware tillsammans med sin hustru.

I dag två år senare har företaget 30 anställda och det tidigare stora kontoret är plötsligt för litet. Dessutom ska man inom kort ta över distributionen av sina titlar. Ett uppdrag Mindscape hittills haft.

— Våra spel baserar sig på filmer, berättar Bob Jacob. Med Defender of the Crown vill vi återskapa stämningen från filmer som Ivanhoe och Robin Hood. Och King of Chicago är löst baserad på 30-talets gangsterfilmer.

Cinemawares spel är rena Amiga-spel. Allt programmeras ursprungligen på Amigan och omvandlas därifrån till de C64, Atari ST och IBM PC. Anledningen att man arbetar på det sättet är att Amigan, enligt Jacob, är så framgångsrik i USA.

Men även om det är Amigan som är inspirationskällan så är det 64:an som de lever på.

— Det är 64:a versionerna som säljer bäst. Enbart 64:aversionen av Defender of the Crown har sålt i 100.000 exemplar.

Den senaste titeln är King of Chicago som släpptes på den amerikanska marknaden strax före nyår. Detta efter att ha varit försenad i nära tre månader.

— Vi hittade fel hela tiden, förklarar Jacob. Vi hade två personer som jobbade tolv timmar om dagen i två månader för att få bort alla fel.

En av anledningarna till att de hittade så många fel under så lång tid är att spelet börjar på olika sätt varje gång man spelar.

King of Chicago börjar 1931 när Al Capone förts till Alcatraz efter att ha dömts till elva års fängelse för skattebrott. Tomrummet efter Capone har inre strider i Chicagos undre värld. Och uppgiften för spelaren är att ta över herraväldet över den törstiga Caponelösa staden.

— Jag har bott tio år i Chicago och studerat den tiden. Och spelet ger en bra bild av hur det gick till.

Nästa spel Cinemaware lanserar är Three Stooges. Dessa tre "strykpojkar" gjorde ett hundratal filmer av olika spellängd. En av dem nominerades till en Oscar. Three Stooges jämförs med Bröderna Marx, men deras filmer är mer slapstickbetonade.

— Vi har hittills gjort rätt bra ifrån oss med grafiken. Med Three Stooges satsar vi på ljudet, hävdar Jacob. I det spelet har vi klämt in 160 olika samplade ljud. Dessutom innehåller diskarna 1.5 meganbyte grafik. Och Tre megabyte data allt som allt.

Spelet börjar på exakt samma sätt, som Defender of the Crown. Titeln, låten, allt är som Defender. Men därefter traskar de tre strykpojkarna in och säger. "Det här ser ut som ett barnspel!"

Därefter kommer rätt vinjett med de tre komikerna.

Spelet går ut på att rädda ett barnhem från en skrupellös affärsmans händer. För att göra det krävs att man samlar ihop 30.000 dollar genom att göra olika saker. Däribland kan man kasta paj eller ställa upp i en boxningsmatch.

Tricket här är att en av de tre blir ursinnig och slår på allt om han hör en viss låt. Då ställer han upp i boxningsmatchen samtidigt som hans kompis spelar låten på sin fiol.

— Detta är hämtat direkt från deras filmer. Vad som händer är att fiolen går sönder och han tvingas springa iväg och hämta en radio. Ju fortare han kommer tillbaks desto mer pengar tjänar de.

— Det ligger motsvarande tre års arbete bakom Three Stooges. Anledningen är att ett spel varar mycket längre här. I USA håller ett spel ett år. Ibland mycket längre. I England håller det fyra veckor.

Det gör att de kan arbeta mycket längre tid med ett och samma spel. Dessutom är förhållandena olika i USA och England. Enligt Jacob är medelåldern för Cinemawares spel 32 år.

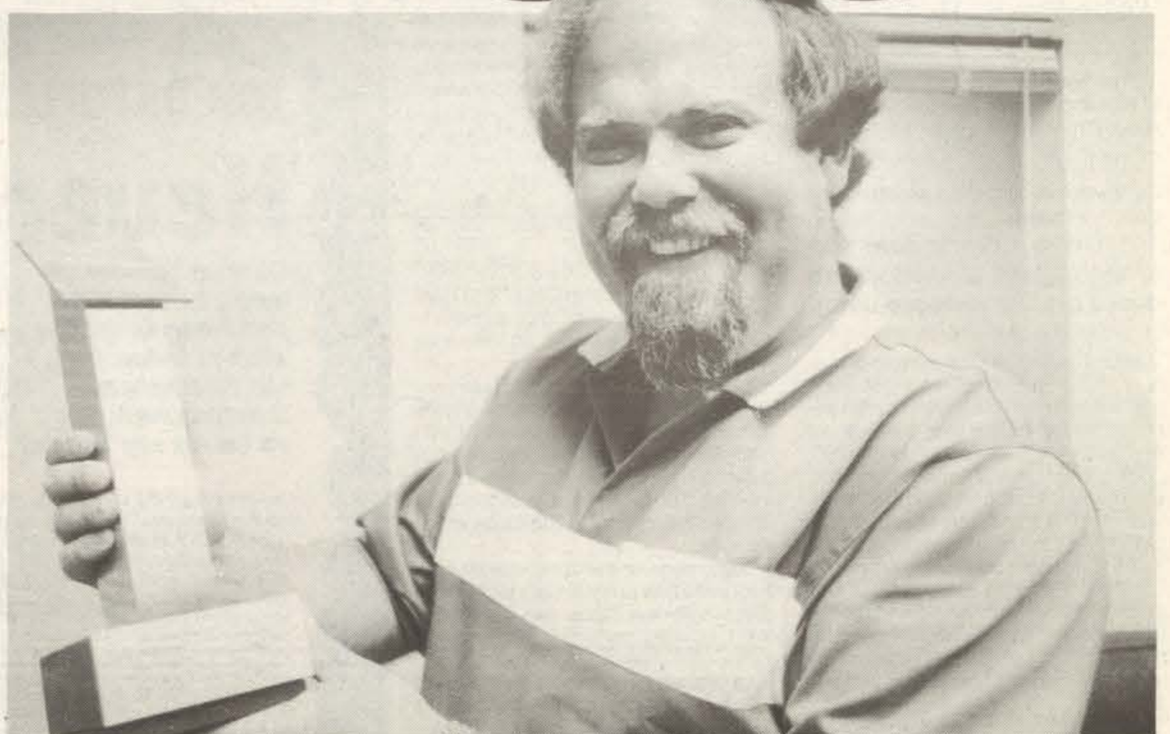
— Det är folk som arbetar dagligen med datorer som köper våra spel. De vill ha något de kan hålla på med under en lång tid och som är enkelt att lära sig.

Bästa spelet enligt Jacob är Sinbad. Defender of the Crown är han själv missnöjd med:

Det tog sju veckor att göra Defender of the Crown. Det var två programmeringslag som hållit på ett tag med spelet utan att komma något vart. Då kallades Jim Cuomo in. Och då var det panik. Därför blev det som det blev.

Problemet är enligt Jacob att spelet är för enkelt att vinna i. Därför håller man nu på att göra en ny version till Amigan. Den nya versionen blir både svårare och med bättre grafik än den tidigare.

Lennart Nilsson



Bob Jacob är en av de personer som gjort Amigan till vad den är genom spel som Defender of the Crown och King of Chicago. För Defender vann han priset för bästa 16-bitars spel.

Långa avstånd fördel för Philip

MALMÖ (Datormagazin) Från kontorsfönstret kan man titta rakt ut mot Dragörfärjan. Ett stenkast från Danmark och kontinenten.

Platsen är MegaSofts huvudkontor. Bakom skrivbordet sitter företagets direktör, Philip Diab:

— Det är bra att sitta här. Vi tjänar två dagar i frakttid och folk tycker faktiskt det är kul att handla av skåningar.

Det händer alltid en massa runt Philip Diab. Samma dag intervjun ägde rum blev den uppskjuten för att fälgarna på hans vita Volvo turbo stals tillsammans med bilstereon. Tjuvarna hade ställt bilen på mjölkbackar. Senare på eftermiddagen höll bakhjulen på att lossna och trilla av för att han hade fått fel bultar.

Philip Diab har sedan den senaste intervjun för ett par nummer sedan bytt jobb två gånger. Då var han marknadsansvarig på American Action. Sedan började han sälja svenska dataspel i USA. Ett arbete som resulterade i att Malmöföretagets samlingskassett/diskett "4 Action hits" lanserades på den amerikanska marknaden.

Fortsättning på Soft

Nu håller han tillsammans med två anställda på att bygga upp distributionsbolaget Megasoft, en namnmässig fortsättning på det tidigare insomnade Soft express.

— Mellan 1983 och 1986 var Soft den största distributören i Sverige. Anledningen till att Soft gick i konkurs var att företaget hade dålig ledning och saknade likviditet, det vill säga pengar.

Det nya Megasoft kommer att satsa på nyttoprogram till Amigan, Atari ST:n och till MS-DOS. Det mesta kommer de att hämta från USA.

— USA pumpar inte ut så mycket program som exempelvis Storbritannien. Å andra sidan är det mesta som kommer från USA bra.

Ingen parallellimport

Philip Diab målar upp en klar bild över företagets strategi. Att man satsar på att få ensamrätt på det man distribuerar. Att företaget inte parallellimporterar ett program som någon annan distributör har, bara för att sälja det två kronor billigare. Och att man bestämmer sig för ett pris och håller fast vid det.

— Det gäller att bestämma priset från början. Om exempelvis ett desktopprogram för 1500 kronor inte säljer ska man sluta sälja det. Sänker man priset till 900 kronor lurar man de som köpt programmet för det högre priset. Dessutom avskräcker man nya kunder. De kommer att tro att programmen rasar i pris om de bara kan vänta.

Gammalt fiskeläge

Megasofts chef ser en stor fördel i att företaget ligger på Limhamn. En stadsdel och fiskeläge med mycket speciella anor. De som bor där vill helst inte ha med Malmö att göra. En anledning kan vara att Limhamn förlorade sina stadsrättigheter 1933 och uppslukades av Malmö stad.

— Fördelen är att jag kan ta mig de 500 meterna ner till färjeterminalen och hämta leveranserna två dygn fortare än om vi hade legat i Stockholm, säger han.

Att bli jämförd med Bert Karlsson, en annan distributör (av skivor) som också undvikit Stockholm har han inget emot:

— Nej, det har jag inte. Kan han kallas Skara-Bert så kan väl jag vara Malmö-Philip. Inte sant?

Lennart Nilsson



Philip Diab, Bertil Bengtsson och Eva Henriksson är kärntruppen i Megasoft. De ska se till att lagren fylls så småningom

Börsanalys på 128:an

■ Securities Analyst-128 är ett program som utnyttjar 128:ans dubbla grafikchips. All textinformation presenteras på 80 kolumnsmonitorn och grafiken på 40.

Börsmäklaren stoppar in fakta från tidningar och andra källor. Programmet ger diagram med veckoutvecklingen på företagen, point and figure, P/E-tal, avkastningsprocent, rullande genomsnitt, med flera funktioner.

Programmet kostar 50 dollar i USA och säljs av Free Spirit Software (312)362-7323.

64 extra till 64:an

■ **Quick Brown Box** är en cartridge till 64:an med batteribackup. Den finns i en 32K-version för 99 dollar och en 64K-variant för 129 dollar. På cartridgen kan man lagra upp till 30 olika program och hjälpmedel. Laddningstid är under en sekund på alla program man laddat in.

Cartridgen säljs av Brown Boxes (617)275-0090.

Satellit-spårare

■ Satcomm-64 är ett program till 64:an som hjälper amatörradioentusiaster att spåra satelliter. Programmet är till för som tar emot och sänder via satellit.

I programmet kan man spara information om 15 satelliter. Programmet kostar 16 dollar från Strategic Marketing Resources (314)256-7814.

Brev

Arg, glad, ledsen eller bara tycker i största allmänhet. Skriv då till Datormagazin, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM. Märk kuvertet ''BREV''. Du kan också skicka ditt brev som en ordbehandlingsfil på postens ljudbrev. Det blir vi glada för. Men glöm inte att ange vilket ordbehandlingsprogram du använder.

Släktforska på 128:an

I drygt ett år har vi i familjen haft en C128 med bandspelare och diskdrive samt en skrivare.

I många flera år har jag sysslat med släktforskning. har sett att det finns program för släktforskning på Spectrum, men ej Commodore.

Vände mig till DIS (föreningen Datorhjälp i Släktforskningen) och de skulle eventuellt kunna hjälpa mig med ett program för Commodore.

Tyvärr har de nu meddelat att de koncentrerar sig på IBM-kompatibla program/datorer så någon hjälp gick inte att få.

Hur bär jag mig åt för att få ett program för släktforskning på Commodore 128?
Med hälsningar

Monica

Hej Monica. Vad jag förstår hittar du inget program i Sverige. Däremot finns det sex olika släktforskningsprogram i USA.

''Family Roots'' till 128:an kostar 185 dollar från Quinsept inc. Programmet passar enligt tillverkaren både nybörjare och avancerade genealoger. Programmet har sex huvudfunktioner. Till det finns ett tillämpningsprogram ''Tree chart'' för 50 dollar (300 kronor) som gör det möjligt att grafiskt skapa sitt släktträd.

Vill du inte betala 1200 kronor heter det billigaste ''Family tree'' 20 dollar (120 kronor) som är ett specialiserat databassystem för att analysera familjehistoria. Programmet är till 64:an och accepterar 500 personer. Programmet kommer från Dynacomp inc och har beställningsnummer 27050-268.

''Search ver 1.0'' kostar 25 dollar (150 kronor) och finns till 128:an och 64:an från Genealogy Software (nummer 32415-900). Programmet innehåller möjligheter att bygga sitt eget släktträd.

Det finns ytterligare två olika program med titeln ''Family tree'' båda kostar 50 dollar (300 kronor) och båda finns till både 128:an och 64:an. I Genealogy Softwares program (nr. 32415-425) kan man få fram en tabell för härkomst, lista över familjegrupper, individuella filer, index och möjlighet att leta efter stamfädrar.

I programmet från Skyles electric works (Nr.70806-270) kan man få obegränsad genealogi med stamtavla för fyra, fem eller sex generationer.

Beställa programmen görs från The Menu på telefon 0091-303-482-5000 i USA, eller International Software Database corp. 1520 South College Avenue, Fort Copllins. CO 80524, USA.

Hoppas det besvarar din fråga.



Håll era löften!

Mindre Arkadspel, Mer Strategi Äventyr! Ni har upprepade gånger lovat att ni ska skriva mer om stretegispel men det verkar snarare bli tvärtom! T.ex senaste nummret var det ingenting. Recensioner av arkadspel kan det däremot finnas hur många som helst. Minska gärna antalet av dessa och gör i stället fler strategispelsrecesioner.

Även äventyrsspel får väldigt lite utrymme i er tidning.

Senaste numrets (1/88) Adventure Valley bestod av bara en recension, resten av sidan bestod upptogs till största delen av den s.k Rekordspalten. Denna kunde ni flytta.

Arkadspelshatare

Hej Arkadspelshatare. Det kommer onekligen ut många fler arkadspel än strategi- och äventyrsspel. Och ännu färre av de två sistnämnda dyker upp i Sverige och på Datormagazins redaktion.

Eftersom vi har som mål att recensera alla spel så kommer det även i fortsättningen att bli fler arkadspelsrecensioner.

PS. Det är tre strategirecensioner i detta nummer. Samt ett antal äventyrsspel. DS.

Skärpning Datormagazin!

Jag är en ex-prenumerant som undrar varför ni har så konstig inställning till Atari ST och Amiga. Ni skriver bl.a:

'' -Amiga är en statusmaskin.'', ''Atari låter som ett gammalt TV-spel!'' (6/87) och ''En del tecken tyder på att Amiga kommer att kunna trycka ner Atari rejält i skosulorna under nästa år.'' (1/88).

Vilka tecken då? frågar jag mig. Ni skriver stolt att det finns över 700 kommersiella program till Amiga varav endast 26 procent är spel (1/88).

Är det detta som ''gör Amiga till en maskin utan motstycke.'' (1/88)?

I så fall måste jag påminna om om att bara Atarins professionella program nu uppgår till över 1.700 st och utbudet ökar med ett hundratal varje månad. Bara nyttoprogrammen!

Att Commodore då vidhåller att Amiga är en ''business machine'' är anmärkningsvärt.

Dessutom har Amigan nyttoprogram inte en chans mot Atarins. Om det nu inte räcker så finns det också både en PC- och en Macintosh-emulator, vilket gör att programutbudet blir enormt till Atari.

Det Amigan är bra på är grafik fast den kommer inte till sin rätt på Amigan dåliga monitor. Det går inte att t.ex sitta och ordbehandla framför en flimmrig monitor i flera timmar.

Ljudet i Amigan är faktiskt bättre än Atarins inbyggda ljud, men tack vare MIDI-portarna på Atari och efter att ha sett de professionella musikprogrammen till Atari förstår man varför Atari har tagit 95 procent av musikmarknaden.

Alltså återstår bara spelen till Amigan som i och för sig är bättre men också färre än Atarins, och är inte 6.495 kr lite för mycket för en speldator?

Dessutom har Commodore mycket sämre service än Atari och prispolitiken är som vanligt märklig.

Om man köper en Amiga, en bra monitor, bygger ut minnet och köper ett par professionella program blir så dyrt att det inte längre är prisvärt. Man får mycket mer för pengarna om man köper en PC, Atari, Amstrade, etc.

Ett annat exempel: En C64 + drive kostar ca 4000 kr. En 520 ST + drive kostar ca 3500 kr, och om man jämför datorerna med varandra får man ju slag.

Motiveringen till detta är att det finns många fler program (dvs dspel) till C64. Det argumentet höll för några år sedan men inte nu längre. Det har aldrig tillverkats så många bra program på så kort tid till någon dotor som just till Atari ST.

Ett annat fel är att ni jämför Atari 520 ST med Amiga. Det är helt fel, för dom ligger inte i samma prisklass. 520 ST ska jämföras med C64 eftersom 520 ST nu t.o.m är billigare än C64.

Amigan kan jämföras med 1040 ST eller Mega ST och där står sig Amigan tämligen slätt, för profesionell användning.

Nä, jag förstår inte alls er konstiga attityd till Atari och hoppas att ni slutar skriva sådana dumma uttalande som jag citerade i början av brevet. det verkar ju som om ni var helt okunniga på datorområdet.

Eller är ni bara rädda för konkurrens från Atari?

MEGA ST OWNER

Kära Mega ST.

Du tycker vi har en konstig inställning. Men det första citatet står vi faktiskt inte för. Det är uttalanden från datahandlare . . .

Och vad gäller dina övriga åsikter så kan vi tyvärr inte hålla med dig. Vi anser att Amigan är en bättre dator än Atari. Och det är därför vi gör en Commodore-tidning och INTE en Atari-tidning.

Men det är ju inget som hindrar dig från att köpa Atari Magazine, om du kan

inte någon . . .

Ett spel på liv och död

Jag spelade ''Barbarian'' härom dagen. Efteråt så gick jag ut och högg huvudet av grannens hund, för att se om det studsade lika roligt. (Det gjorde det inte.)

Sedan så tog jag min superekvilibriska plasma-kanon och sköt ner några talgoxar. Konstigt, jag hade ju bara spelat Commando ett tag.

Senare så skrek jag: -HAI-HO-AYA- och sparkade ner min 95-åriga farmor som var på besök. Underligt. Efter att ha spelat International Karate en kort stund.

Därefter tog jag min lillasysters katt och svingade iväg ut genom fönstret. den flög inte alls lika bra som i Blood'n Guts.

Sen tänkte jag spela klädpoker med min storebrors tjej. Hon är fotomodell. Hon ville inte. Förvånande, Samantha Fox vill ju.

Sedan kom jag på iden att bygga en hinderbana i trädgården. Likadan som den Combat School. Det tyckte inte mamma. Hon skrek något om några rosor.

Sen kom jag på något ännu roligare. Jag klättrade uppför husväggen och slog in fönster precis som i mitt favoritspel, Rampage. Sedan klättrade jag upp på taket och hoppade tills dess att huset var jämnat med marken. Fast det konstiga var att huset stod kvar hur mycket jag än hoppade. T.o.m när jag och min kompis hoppade på en gång. Hur kommer det sig egentligen?

Sen kom min kompis på en lysande ide! Vi kunde ta farsans Saab V4 och åka ner till motorvägen och dra iväg precis som i Outrun.

Sagt och gjort. Efter att ha voltat första väntade vi på att få komma tillbaka till vägen. Det gjorde vi inte, vi bara låg där på taket tills vi hörde ambulansen i fjärran.

I spelet kommer man tillbaka till vägen efter bara några sekunder. Förbryllande.

Förresten, hon Margareta Persson. Är ju inte klok. Dataspel påverka ungdomar. Löjligt.
Tack för ordet,

Peter Thorell

Hej Peter.

Lustigt att du nämner det. Jag skulle nämligen spela Apollo 18 men nyårsraketerna räckte inte och jag slet bort taket på grannens bil i stället. När jag fortsatte därifrån med Test Drive ville polisen inte låta mig fortsätta efter att ha blivit tagen tre gånger för fortkörning på två minuter. Så jag tog kniven grannen alltid har i bagageluckan för att köra en omgång Jack the Ripper. Det gick inte så bra det heller. Så nu sitter jag här och undrar om jag någonsin spelat spelet ''Komma ur tvångströjan och fängelsecellen i polishuset i Skövde''.

Rindeblad ute på hal is

''och låt våra dataspel vara ifred!'' Så avslutas kupongen ''Datormagazins upprop''.

■ Menar Du Christer Rindeblad att man ska ha kvar alla dataspel där handlingen kretsar kring slag, sparkar, etc?

■ Menar Du, att barn i min ålder, som håller på att växa upp och tar intryck, ska få tro att våld löser alla problem?

Du kritiserar Magareta Perssons förslag. Kom med ett bättre förslag själv!

Kom med något förslag hur man ska få femåriga barn att sluta utdela sparkar mot varandra när de blir upprörda, efter att ha sett storebror spela exempelvis ''The last ninja''.

> **''Årets råaste spel kommer från Palace. Bli inte förvånade om huvuden rullar och blod sprutar''. Så står det i reklamen i vissa postorderkataloger. Tycker Du att sådana spel (Barbarian) ska få finnas på marknaden?**

Jag tror att Du överdriver Magareta Perssons förslag bara för att få andra låsare att protestera mot henne. Du överdriver vidare att de mänskliga rättigheterna är hotade.

Käre herr Rindeblad, man blir myndig vid 18 års ålder. Till dess skall föräldrarna uppfostra barnen.

Vem är det som får ta hand om våldets offer i samhället? Är det Pylator, HK Electronics eller någon annan programimportör som du går till när Du går till när du har blivit nersparkad av några våldsdataspelfantaster? Förmodligen inte.

Man bör ta bort alla spel som till större delen handlar om våld. Magareta Persson representerar inte bara mig, utan säkert många, många föräldrar (samt andra kloka personer).

Varför samarbetar du inte med med Magareta Persson? En kompromiss skulle vara en bra lösning, d.v.s att var och en skulle ge efter lite på sina synpunkter. Det skulle leda till att vi konsumenter skulle slippa både enfaldiga byråkratiska beslut OCH grymma våldsdataspel.

Magnus G, 13 år

Käre Magnus.

För att bara vara 13 år formulerar du dig väl. Satsa på att bli ledarskribent som vuxen.

Däremot borde du läsa min ledare en gång till. Och läsa innantill denna gång. I den föreslår jag att branschen själv får en chans att rensa bort renodlade våldsspel. Jag är inte för dessa spel.

Vad jag protesterar emot är förslaget att införa censur. Censur har aldrig varit och kommer aldrig att bli en bra lösning på olika problem i samhället. Det är istället ett klart uttryck för ett förmyndarsamhälle där individen alltid ska styras av ''folk som vet bättre''. Ett sådant samhälle betackar jag mig för att leva i.

Så jag uppmanar än en gång alla: protestera mot Margareta Perssons korkade förslag.

Christer Rindeblad

Heta linjen är en bluff

Man sitter och bläddrar i nyaste supertidningen DM.

Kommer fram till sidan 40, ser Heta Linjen annonsen.

Jippy det är onsdag och klockan är ca: 19.00. Detta måste vara räddningen för mig som sen i somras har försökt att klara ''The detective'' från något software någonstans.

Man slår 08/33 59 00, någon tjej svarar, jag säger mitt ärende och får svaret''Ett ögonblick''.

Det går några minuter och det enda man hör är någon som sitter och trycker på ''bryt'' knappen på telefonen.

Jag tröttnar och ringer upp igen. Får svaret ''Javisst, ett ögonblick!''.

Samma sak händer igen och jag struntar i hela . . .

Men mitt problem är fortfarande kvar: Vilken är koden i kassaskåpskombinationen i Detective och hur kommer man in i det låsta rummet på övervåningen.

DM är en toppentidning men jag blev besviken på Heta Linjen.

Fram för en demotävling!

Hälsningar Peter

Hej Peter!

Håll ut när du ringer till Heta Linjen. Vi får 100-200 samtal under två timmar. Och vi har bara fyra personer som svarar på frågor. Så risken är stor att du får vänta.

Ofta måste vi ta till allt av referensmaterial som vi har i våra arkiv. Och det kan ta tid att hitta svaren på hur man gör på 23:e nivån i spelet Gormf.

Svaret på din fråga: Koden till kassaskåpet är 21031919. För att komma in i det låsta rummet ska du följa efter Bentley tills han öppnar sitt rum. I hans rum finns en jacka. I jackan finns en användbar nyckelknippa.

Och sen ska du inte vara oförskämd mot vår Ingela. Henns pojkvän är nämligen kusligt lång och jättestark.

Ge mig pengar

Hej Datormagazin!

Jag undrar om man kan få någonting (ex. pengar, spel) om man skickar in användbara poke koder och liknande saker? Och i sådana fall vart ska man skicka dem?

Till sist en kommentar till Mr. Old Sneaker som skrev en s.k. lista till Datormagazin nr 10/87. Han har en smak som passar till namnet ''Mr. Old Sneaker'', det enda som är någorlunda bra är ju The Last Ninja . . . .

Hälsningar från . . . .anonym.

Hej Herr . . . .anonym.

Vi betalar för allt material som publiceras, förutsatt att det inte har publicerats tidigare, om ens i ett sju år gammalt medlemsblad för 128:a-ägare på Påskön.

Har du något du själv kommit på så skriv till samma adress som du skickade brevet till, men skriv utanpå vad det handlar om för att det snabbare ska hamna hos rätt person.

Och så: Du får gärna vara anomym utåt. Men om du inte berättar för oss vart du vill ha diskettbuntarna skickade vet vi varken ut eller in. Under stenen för berömda smålänningar i Stadsparken i Jönköping är exempelvis ingen bra adress, även om man vill vara anonym.

VAR TIONDE DATOR GÅR SÖNDER DIREKT

Tio procent av alla nyinköpta C64 och C128 går sönder direkt!
— En del köpare struntar i handboken och kopplar ihop sin dator på helt fel sätt, säger Per Olofsson, servicechef hos Svenska Commodore.
Här intill kan vi också för första gången publicera Commodores topp-lista över de tio vanligaste felen.

Just nu ligger drivor av trasiga C64, C128 och Amiga 500:or hos Commodores serviceverkstäder. Många nyblivna datorägare hinner knappt slå på strömbrytaren, innan deras nyinköpta dator går sönder.

— Jag kan ge ett konkret exempel, säger Per Olofsson, härdad servicechef hos Svenska Commodore. En återförsäljare sålde på kort tid drygt hundra C64 med bandspelare. Av dessa fick vi tillbaka tio stycken inom en vecka.

— Jag gick själv igenom samtliga. Det visade sig att av dessa tio, var det egentligen bara två som hade tillverkningsfel. Övriga åtta hade gått sönder på grund av oriktig hantering.

— På fem av datorerna var det bandspelaren som slagits ut, därför att köparen ryckt i och ur bandspelarsladden med datorn påkopplad.

Enligt Per Olofsson är många nyblivna datorägare alldeles för ivriga.

— En del verkar tro att de kan allt redan och inte behöver läsa igenom någon handbok. Men datorer är känsliga maskiner och inte någon elvisp.

Hälften inget fel på

Per Olofsson har sett det mesta under sina år på Svenska Commodore. Totalt har man sedan våren 1985 tagit emot 40.000 datorer, diskdrives, printrar och andra dataprylar på serviceverkstaden. Ca 10.000 av dessa var C64:or. Det är 13 procent av alla sålda hårdvarugrejer.

— Till det kommer alla de reparationsärenden som lokala återförsäljare och reparationsfirmor tagit emot, säger Per Olofsson.

Uppseendeväckande nog är att endast 77 procent verkligen trasiga! Övriga lämnades in därför att innehavaren kopplat något fel och trodde datorn eller driven var trasig...

Tittar man på Commodores "tio-i-topp-fellista" finner man att vissa typer av fel ständigt dyker upp. Och det absolut vanligaste felet på C64 och C128 är att säkringen i transformatorn gått sönder.

Ett enkelt fel visserligen. En säkring kostar några kronor. Men folk blir panikslagna eftersom datorn verkar stendöd.

— Det felet orsakas oftast av att folk drar ur och sätter i sladdar från bandspelare eller transformatorn med datorn påslagen, säger Per Olofsson. Det leder till strömkickar som förstör säkringen.

Joystickfel vanliga

Som klar 2:a kommer att joysticken inte fungerar. Vanligen orsakad av att joysticken helt enkelt gått sönder. Men många lämnar ändå in datorn i tron att felet sitter där.

— Men i allt för många fall har folk lyckats ha sönder 6526-chipet. Orsaken är att de rycker i och ur joysticken med datorn påslagen. I en del fall resulterar det också i att tangentbordet upphör att fungera korrekt. Det är faktiskt det tredje vanligaste felet. I en del fall fungerar inte eller diskdriven.

På 4:e och 6:e plats kommer felet: ingen bild! Orsaken är för det mesta isättning av cartridge med datorn påslagen eller försök att göra reset via serie- eller userporten *(s.k. gem-reset)*.

Märkligt nog kommer bandspelaren först på 7:e plats. Feleet är oftast trasig skyddsdiod eller transistor.

— De kan gå sönder om man drar i eller ur bandspelarsladden med datorn påslagen.

Problem med TV-bilden kommer på 9:e och 10:e plats. Ett fel som uppkommer när man sätter i antennsladden med TV:n och datorn påslagen och man själv är statiskt uppladdad.

Nu är den är fellistan långt ifrån komplett. På Commodores serviceverkstäder stöter man på de mest fantastiska fel. Per Olofsson kan berätta om datorer man öppnat och funnit jordkokor och gem inuti! Eller Coca-Cola...

— Det värsta vi råkat ut för var en dator som nästan smält ihop. Den var kopplad till ett modem. Åskan hade slagit ner och gått in i datorn. Den var totalförstörd, liksom printer, modem och diskdrive. Jag rekommenderar alla att dra ur telefonsladd och elkontakt när åskan går.

Glömmer knappen

Nu är det inte alltid i datorn felet ligger. Många C128 bärs tillbaka till butikerna av ägaren, eftersom man inte får svenska tecken. I de flesta fall ligger felet i att ASCII-tangenten inte är nedtryck...

— Men det är på ett sätt vårt fel, erkänner Per Olofsson. I den svenska handboken står inget nämt om ASCII-tangenten.

Andra udda problem har varit att C64 stör den vanliga TV:n. Det har drabbat speciellt Norrland där vissa TV-stationer ligger på samma frekvens som datorns utsändningar.

— Gå tillbaka till återförsäljaren så kan han justera om datorn, råder Per Olofsson.

Vid introduktionen av Amiga 500 fick man rejäla problem hos Commodore. Vissa partier hade underdimensionerad säkring. När datorn slogs på fick man helt enkelt ingen bild.

— Men det problemet har upphört sedan man bytt till ett annat motstånd på fabriken, säger Per Olofsson.

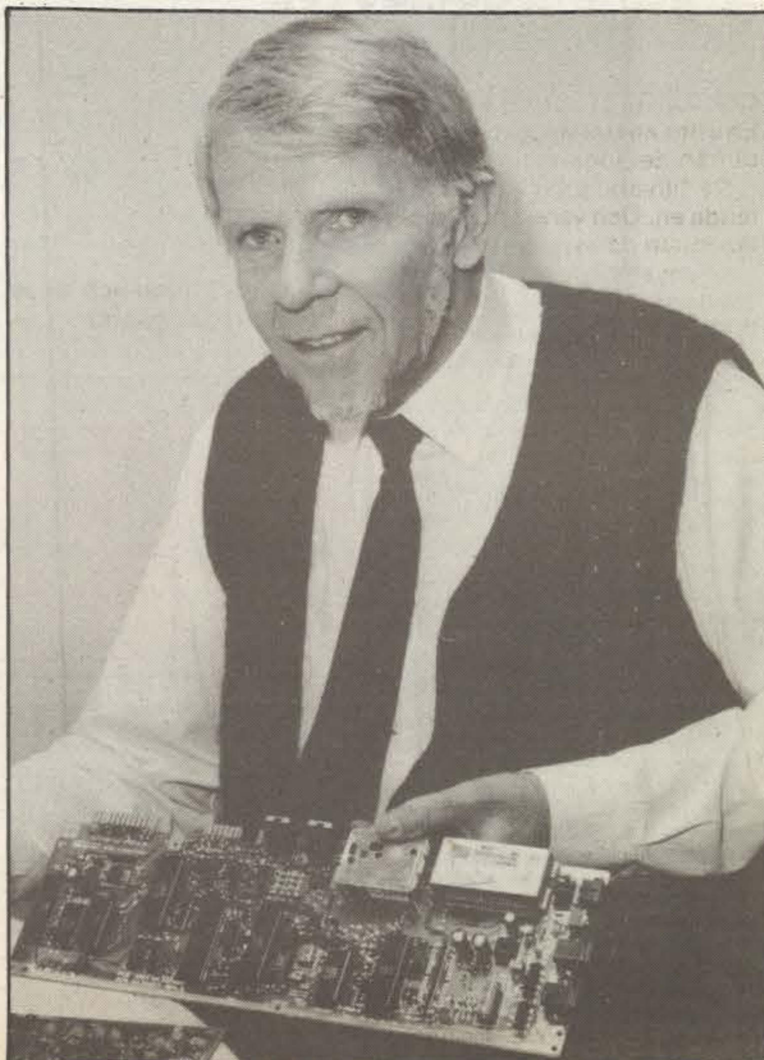
Den externa diskdriven 1010 var också en tid en källa till oro. Driven tillverkas inte av Commodore utan av fristående leverantörer. En serie från en viss underleverantör var uppenbart behäftad med fel, vilket ledde till att den förstörde disketter.

— Men det partiet har vi reklamerat nu, säger Per Olofsson. Så det ska inte vara något problem längre.

Problemen har generellt varit mindre med Amiga 500. Det verkar vara mer datorvana människor som köper den tror Per Olofsson.

— Men det finns en del människor som inte borde ha dator, tycker serviceteknikerna på Commodore. Det har hänt att man fått tillbaka samma dator 7-10 gånger med ständigt nya fel. Alltid på grund av felaktigt handhavande...

Christer Rindeblad



Commodores servicechef anklagar de nya datorägarna för slarv. — Fyra av fem fel beror på att de inte läser instruktionerna, hävdar Per Olofsson

TIO-I-TOPP FEL PÅ C64

- **(1.) Död, ingen bild** *(Säkringen i transformatorn).*
- **(2.) Joysticken fungerar inte.** *(Fel på joystick eller 6526-chipet).*
- **(3.) Tangentbordet fungerar inte.** *(Fel på 6526-chipet).*
- **(4.) Ingen bild.** *(Fel på chip 7406, 4164, 6526, 6510 eller 6569.)*
- **(5.) Diskdrive-porten fungerar inte.** *(Fel på chip 6526 eller 7406).*
- **(6.) Userporten fungerar inte.** *(Fel som punkt 5.)*
- **(7). Bandspelaren fungerar inte.** *(Fel på chip 6510 eller 7406, alternativt skyddsdiod eller transistor i bandspelaren. Säkringen i datorn trasig).*
- **(8.) Konstiga tecken på skärmen.** *(Fel på chip 6569 eller 4164.)*
- **(9.) Bild på monitor men ej på TV.** *(Fel på RF-modulator).*
- **(10.) Tom blå ram på TV:n.** *(Fel på Basic-ROM eller chip 6569).*

Därför orkar inte kassettspelaren

Bandspelaren till C64 har alltid varit ett problembarn. Load Error har nog de flesta drabbats av.

— Felet är programhusen gör spel med turboladdning. Bandspelaren är inte byggd för att klara sånt, säger Per Olofsson, servicechef hos Commodore.

Fabriken är dock medveten om problemet och arbetar nu med en förbättrad modell.

Commodores egen bandspelare konstruerades redan på gamla VIC20-tiden i slutet av 70-talet.

— Den var avpassad för att ladda med 300 baud, säger Per Olofsson. Och det är vad både dator och bandspelare är avpassad för.

Men få datorägare hade tålamod att vänta 10-20 minuter på att programmen skulle laddas. Så kom s.k. turboloaders. Det var specialprogram som lades först på kassetterna och som ökade laddningshastigheten tio gånger om.

— Dessutom på kassetter av undermålig kvalite, hävdar Per Olofsson. Kopierade med höghastighetsbandspelare vilket ytterligare försämrade kvaliten. Det var då problemen med laddning började.

Resultet blev att bandspelaren fick allt svårare att läsa av kassetterna. Marginalerna för fel blev obefintliga. Minsta lilla fel så fungerar inte programmet och man får Load Error eller datorn "dyker".

Motmedlet blev s.k. kalibreringskassetter, så att vem som helst kan justera tonhuvudet.



Kassettbandspelaren byggdes ursprungligen för VIC20. I dag har den svårt att orka med de avancerade turbospelen till 64:an

— Men det handlar om justeringar på hundradels millimetrar som är svåra att göra för enskilda, hävdar Per Olofsson.

Problemen kommer också att öka sedan vissa tillverkare släppt turbokassetter med 30 gånger snabbare laddningshastighet än originalstandarden på 300 baude.

— Ett exempel är Summer Games på kassett, säger Per Olofsson. Det ligger utanför både datorn och kassettbandspelarens kapacitet.

Commodore har länge förgäves krävt att programhusen skulle höja kvaliten på kasseter. Men nu ger man upp.

— Bandspelaren tillverkas av en fristående leverantör till Commodore på Taiwan. Fabrikören besökte i höstas Europa för att ta del av problemen, avslöjar Per Olofsson.

Resultet kan bli en bandspelare från Commodore av helt ny kvalite som kan acceptera turboladdning. Men inget är klart ännu understryker Per Olofsson.

Christer Rindeblad

HETA LINJEN MED COMMODORE!



• Commodores VD Anders Staaf



• Commodores tekniker Håkan Sundberg

Nu får du chansen att prata direkt med Svenska Commodores högsta chefer och och skickligaste experter!

Ring Onsdagen den 9 mars mellan klockan 18.00-20.00 på tel 08-33 59 00. Då finns *Anders Staaf*, VD samt försäljnings- och supportansvariga här på Datormagazins redaktion — beredda att svara på dina frågor och undringar.

Denna Onsdag kan du INTE ringa om spelfrågor.

Men Onsdagen den 16 Mars, 23 mars och 30 mars mellan klockan 18-20 finns vårt vanliga expert-team på plats. Och då kan du ringa och fråga om allt mellan himmel och datorer, som vanligt!

Datormagazins Heta Linje — Tel: 08-33 59 00.

Chefen som gläds åt sina handgjorda joystickar



Michael Gordon och en av deras handgjorda joystickar.

CHICAGO (Daytormagazin) En efter en rullar joystickarna ut från det löpande bandet.

De tillverkas för hand. Varenda en. Och varje sticka testas innan de skickas ut.

— Joystickarna blir bättre om de görs för hand, förklarar WICO:s VD Michael Gordon.

WICO:s fabrik ligger strax nordväst om världens mest trafikerade flygplats, O'Hare utanför Chicago, och i en av stadens otaliga förorter. Företaget har mellan 250 och 260 anställda, därav ett 40-tal arbetar endast med joystickarna.

Michael Gordon berättar på den utåtriktade företagarens skickliga sätt om försäljningssiffror, företagets 40-åriga historia, om dess fem olika kontor och att de tillverkat joystickar för hemmabruk i fem år.

Företaget tillverkar mellan 250.000 och 300.000 joystickar per år. Vilket är en minskning. Som mest har de tillverkat en halv miljon på ett år.

Ökar på nytt

— Men siffran håller på att öka igen, förklarar Michael Gordon. Vi har mellan 50 och 75 procent av marknaden och försäljare som tidigare haft våra stickor har kontaktat oss på nytt, för att de vill börja sälja joystickarna igen.

Tidigare hade Chicagoföretaget ett års garanti på sina stickor. Nu har garantin sänkts till 90 dagar.

— Vi upptäckte att vi hade längre garanti än datortillverkarna. Men trots garantin ska de normalt hålla mer än två år. Det finns fortfarande en mängd fungerande joystickar ute på parknaden som är fem år gamla.

Hur ska joystickarna kunna bli bättre?

— Man skulle kunna göra en joystick med mindre motstånd och mindre slaglängd, föreslår Michael Gordon. Men att ändra på någon vill vi inte göra.

Lennart Nilsson



Commodore i fängelse

■ Internerna på det danska fängelset Herstedvester har nu möjlighet att lära sig ADB. Fångvårdsanstalten har nämligen skaffat fyra Commodore 64:or, tre monitorer och en inlåst printrar.

Computer Sweden berättar även att en av internerna har en privat 128:a.

Kommande datamässor

■ Två datamässor är planerade i USA på den här sidan om midsommar. Det är dels Comdexmässan i Atlanta i Georgia som hålls mellan den 9:e och 12:e maj, dels Consumer Electronic Show i Chicago den 4-7 juni. För information om mässorna ring USA (landnummer 0091) följt av (617) 449-6600 för Atlantamässan och (202) 457-8700 för Chicagomässan.

Svensk Viruskiller testad:

"Varför betala när det finns gratis?"





• Göteborgs-företaget New Line Software ligger bakom programmet "Viruskiller" som eliminerar SCA:s vitt spridda virus.
Men varför betala 149 kr för något man kan få gratis, undrar Datormagazins Erik Lundevall.

Att göra pengar på andra människors olycka är ett fenomen lika gammalt som pengar.

Nu har det kommit ett program till Amigan för 149 kronor som tar bort det förhatliga viruset och skyddar de infekterade diskarna.

Datormagazin har jämfört det köpta programmet med de som finns gratis att få från de olika användargrupperna.

En virus killer är ett program som tar bort data-virus från infekterade disketter. Det finns ett flertal olika virus killers, varav denna är en av dem. Den har fantasifullt nog döpts till Virus Killer . . .

När man öppnat den spartanska förpackningen hittar man en diskett och en lapp som beskriver hur man ska starta programmet och hur man ska använda det, vilket är synnerligen enkelt.

När man väl fått igång programmet, så kan man nu stoppa in misstänkt infekterade disketter i sina disk-drivar och få dessa kontrollerade. Programmet rapporterar då om du har virus, vanliga boot-block eller någon annan typ av boot-block. Om man då har ett virus kan man då få det borttaget, och även skydda sin diskett mot fler virusangrepp.

Om det skulle finnas ett virus i datorns minne, så rapporterar programmet det också vid uppstart.

Det ska dock observeras här att det virus som programmet kan skydda disketterna emot troligen är viruset från SCA. Ett annat virus kan mycket väl "klara" sig igenom ett sådant skydd. Det är inte nödvändigt för ett virus att ligga i bootblocken, utan kan sprida sig på något annat sätt.

Därför bör man inte tro att detta program, eller några andra dylika heller för den delen, skulle vara något universalmedel. De klarar de virus som programmeraren stoppat in ett skydd för.

I Virus Killer står det ingenting om vilka virus den klarar, vilket är en stor brist. Som köpare har man ingen aning om detta program hjälper mot det virus man drabbats av, utan man köper kort sagt grisen i säcken.

Newline lovar dock att registrerade användare av Virus Killer ska få uppdateringar av Virus Killer. Det är bra, men kommer det att kosta något, eller kommer man få fria uppdateringar resten av livet? Instruktionslappen ger inget besked på den punkten.

Är nu Virus Killer ett bra köp? Det finns en väsentlig skillnad mellan denna och andra virusdödare: Den är en kommersiell produkt. Alla andra viruskillers jag sett har varit Public Domain, dvs. fria att kopiera och sprida.



Virus Killer är inte dålig i jämförelse med dessa som program betraktat, det står sig väl i konkurrensen. Jag hade gärna rekommenderat det om det också hade varit ett fritt program, men till en kostnad av 149 kronor är jag mer tveksam.

Till slut tänkte jag nämna ett par av de icke-kommersiella viruskillers som förekommer, som en liten jämförelse:

The Virus-Protector - Gjord av SCA.(Jo, ni läste rätt!) Denna viruskiller är gjord av samma personer som var upphovet till det första viruset på Amigan. (Syndernas förlåtelse?) Detta program har samma funktioner som Virus Killer. Instruktioner på tyska.

Vcheck - Gjord av Bill Koester, CATS (Commodore-Amiga Technical Support). Vcheck har samma funktioner som Virus Killer, men tar inte bort viruset från boot-blocken, utan det får man göra med CLI-kommandot Install. Följaktligen finns inte protect-funktionen. Vcheck självt körs också som ett CLI-kommando. Instruktioner på engelska. Nya versioner kommer att släppas av Vcheck alltefter behov.

Åtminstone Vcheck bör man säkerligen kunna få tag på via en användarförening eller en BBS. Personligen tycker jag även att datorbutikerna borde se till att ha en eller ett par viruskillers, som de kan ge till behövande kunder. Det vore en rimlig service.

Erik Lundevall

FAKTA:
Namn: Viruskiller
Bolag: New Line Software, tel: 031-41 29 80
Pris: 149 kr

Ny 64-emulator testad:

"HALVFÄRDIG PRODUKT"



• Denna lilla plastlåda är allt som behövs för att koppla in en 1541 diskdrive till en Amiga. Och med programmet GO-64 har du sedan en riktig 64-emulator. Som inte fungerar speciellt bra, konstaterar Datormagazins Björn Knutsson.

GO-64 är en emulator till Amigan som får den att bete sig som en C64:a.

Eller den borde göra det.

— Antingen har programmakarna haft så bråttom att få ut denna produkt att de inte ens haft tid att testa den ordentligt, eller så har de vetat att deras produkt inte är färdig, men släppt den i alla fall, skriver Datormagazins recensent.

I november förra året fick jag en förhandstitt på 64-Emulatorn "GO-64!" till Amigan. Mina intryck av denna publicerades i julnumret. Nu har jag fått den färdiga produkten i händerna och jag måste säga att den inte är mycket att hänga i julgranen.

GO-64! består av dels en disk med programvara, dels ett interface man kopplar på sin parallell-port.

Med hjälp av detta interface kan man sedan koppla in en 1541:a till sin Amiga. Tyvärr fungerar detta interface bara från 64-emulatorn, så man kan inte nå den från Amiga-sidan och använda den som extra drive.

På utsidan av paketet talas det om att programmet är till Amiga 500, 1000 och 2000. Nåväl, så är inte fallet.

Programmet fungerar inte i en 2000 ens om man tar bort allt extra minne.

De har uppenbarligen aldrig ens testat programmet i en Amiga 2000, för detta skulle vara en av de första sakerna man skulle märka i så fall. Lägg därtill att programmet vägrar att fungera med extra minne så är katastrofen ett faktum.

Antingen har programmakarna haft så bråttom att få ut denna produkt att de inte ens haft tid att testa den ordentligt, eller så har de vetat att deras produkt inte är färdig, men släppt den i alla fall.

I vilket fall som helst så är det oförlåtligt att göra på detta sätt. Jag kan inte göra annat än glädjas åt det faktum att programvaruimportören Pylator bestämt sig för att inte ta hem denna produkt och jag hoppas verkligen att ingen annan får den dumma tanken att göra det.

Hur är då programmet? Ja, jag skulle kunna vara elak och säga att det är fullständigt kasst, men det vore att ljuga lite. Om man har en A500 eller en A1000 med endast 512K minne samt en 1541:a så kan man köra en del av sina gamla 64-program.



Arkadspel är inte att tänka på för det går så långsamt att man tröttnar på nolltid och många kopieringsskyddade spel fungerar inte ens att ladda.

Men när vi testade ett par Infocom-äventyr så fungerade dessa utmärkt. Ok, det gick inte så väldigt fort, men det funkade och det gick inte långsammare än att man orkade vänta.

Detta beror troligen på att programmen var helt text-orienterade och inte försökte använda någon grafik.

Och sen kommer ljudet, eller snarare, sen kommer INTE ljudet, för ljud vet tydligen denna emulator inte alls vad det är för något.

Med tanke på hur bra ljud Amigan har och på det faktum att 64:an när den kom var det häftigaste i ljudväg som skådats verkar det hela underligt, men vid det här laget är jag ganska avtrubbad.

"GO-64!" är absolut inget jag skulle rekommendera någon att köpa. Skulle nån kasta en efter er och ni ändå har en 1541:a och ett par gamla Infocom-äventyr så ta för all del upp den och försök få igång den, men ägna det inte mer än en kvart, för efter det så är det inte värt besväret längre.

Björn Knutsson



• *Citizens nya HQP-40 matrisskrivare.*

Ny skrivare

Citizen presenterar en ny 24-nålars matrisskrivare med färgmöjligheter lämpad för Amigan — HQP-40. Den nya skrivaren arbetar med 200 t/s till 66 t/s i "Letter quality". Med ett extratillbehör kan skrivaren också printa upp till sju olika färger. För ytterligare information kontakta **Ferner Electronics AB, tel 08-80 25 40.**

CD-ROM till Amigan i höst

Redan i höst släpper Commodore en ny CD-skivspelare med interface för Amiga 500! Det betyder att Commodore redan från starten etablerar en standard som programhusen kan följa.

Enligt uppgift är det Aegis som skrivit operativsystemet för den nya CD-spelare. Och Aegis kommer dessutom direkt att släppa två-tre spel på CD-skiva!

För Amiga-ägarna innebär detta nya spännande möjligheter. CD-skivan rymmer lika mycket data som 800 disketter och har betydligt snabbare inladdningshastighet. CD-spel kan vara fyllda med tusentals högupplösningsbilder som kan laddas in blixtsnabbt. Tekniken ger helt nya dimensioner åt dataspel.

Nya hårdvaru-importörer

Eprom-brännare, ROM-diskar, program och litteratur till C64, C128 och Amigan. Det är några av de produkter som det nystartade **Faradohm Elektronik** i Uppsala ska satsa på.

Företaget ska enligt ägaren Henrik Arro försöka ta hem produkter som de vanliga importörerna "glömmer bort". Bl.a. en ROM-disk på en halv megabyte för C64 med plats för totalt 15.000 programfiler. För närmare information kontakta Faradohm Elektronik, tel 018-69 43 43.

Ett annat företag som också satsar på hårdvaruimport till C64 och Amigan är **DG Computer** i Täby. Detta nystartade företag ska bl.a. sälja expansionsminnen till Amiga 500 samt Sound Digitizer till både Amigan och C64:an. För närmare information ring **DG Computer, tel 08-792 30 53.**

Videotex på Amigan

Amiga-ägare har länge haft problem med att köra Videotex. Men nu finns lösningen. Commodore marknadsför nu dels ett Videotexprogram, ca-pris 995 kr, samt split Speed-modemet Trilog för Videotex, ca-pris 1.049 kr. Samtliga priser exl. moms. För ytterligare information kontakta Commodore på **tel 08-760 25 50.**

Fitzpatrick satsar på Amiga

AB Greg Fitzpatrick, känd för musikprogram som Steinberg och KCS, kommer nu att bredda sortimentet till att även gälla Amigan.

Det betyder att Amiga-ägare äntligen får tillgång till professionella musikprogram av högsta klass. KCS för Amiga har riktpris 2.995 kr. Priset för Steinbergprogrammet är ännu inte fastställda. För närmare information ring **AB Greg Fitz-Patrick på tel 08-30 80 70 eller 08-30 80 17.**

Mer musik för C64/128

Hör upp alla musikintresserade 64- och 128-ägare! Företaget Sound Side har släppt en rad intressanta musikprogram till denna klassiska hemdator. Bl.a. marknadsför man nu programmet "Supertrack", en 16 spårs sequenser, riktpris 1.575 kr. Dessutom en Scoretrack för noteditering och notutskrift, riktipris 2.710 kr. Samt "DX-7 Support" för editering och lagring av ljud. Riktpris 1.140 kr. För närmare information ring **Sound Side på tel 08-40 23 58.**

Agneta vann Amiga 500

Det blev Agneta Brolund, Trillarvägen 6, Huddiksvall som vann Commodore och Maxells stora tävling från i höstas. Agneta lyckades inte bara svara rätt på alla frågor. Hon segrade också med rimmet:

"Ur Commodore strömmar
kunskapsspel och nya drömmar".

Vinsten bestod i en Amiga 500. Grattis Agneta!

Koppla 1901 till Amigan

Nu blir det möjligt att koppla Commodores 64-monitor 1901 även till Amiga och Atari och på så vis "spara en tusenlapp" jämfört med Commodores 1084-monitor. Det är Chara Electronic i Hofors erbjuder sig att bygga om 1901-monitorer så att de även passar Amigan. Ringa Chara Elektroniks för ytterligare information på tel 0290-216 38.



■ **BITS OCH BYTES**, *ett engelskt programhus satsar nu på välgörenhet. Man har dragit igång en kampanj bland övriga branschföretag. Målet är att samla in 10.000 pund till kampanjen **"Give a Child a Chance"**.*

■ **FILMBOLAGET** *Twentieth Century Fox har gett programhuset Activision rätten att använda titeln från deras nya film **"Predator"** i ett nytt spel. Vad rättigheterna kostade uppges inte i uttalandet från Activision.*

■ **MICROPROSE UK**, *ett av de större engelska programhusen, funderar nu på att byta namn. Detta för att undvika sammanblandning med Microprose International.*

■ **CLR**, *känd engelsk tillverkare av lågbudgetspel, har nu sålt av sitt lager av lågprisspel till **The Power House**. CLRs talesman enda kommentar var: **"Vi önskar dem all lycka i världen..."***

■ **PSL**, *engelsk distributör av dataspel har begärts i likvidation. Huvudägaren, joysticktillverkaren Konix, gjorde inte ett dugg för att rädda företaget vilket väckt en del förvåning i branschen.*

■ **TVÅ OLIKA** *format på sina spel kommer engelska **Mastertronics** i fortsättningen att leverera. Varje förpackningen ska innehålla dels en C64-version samt en PC- eller Appleversion. Detta för att handlarna ska slippa lagerhålla två versioner av samma spel.*

■ **SVENSKA TELEVERKET** *tror nu på en ljusare framtid för Videotex. Enligt ett pressmeddelande finns det idag 13.000 abonnenter. Målet är att man 1990 ska ha 100.000 hushålls-abonenter.*

■ **FALLET MED** *de engelska hacker som 1985 bröt sig in i engelska prins Philips elektroniska brevlåda har nu kommit upp i House of Lords. Ungdomarnas advokat hävdar nämligen att de båda hackerna inte visste att de gjorde något olagligt, uppger IDG News Service i London.*

■ **GENERAL** *Alexander Haig, president Reagans tidigare försvarsminister, har nu tagit plats i Commodore Internationals styrelse. Nu ska man kanske gå på offensiv igen.*

■ **COMMODORE UK** *meddelar nu att företaget gjorde en vinst på 27.7 miljoner pund under de tre sista månaderna 1987. Det är en ökning med 27 procent jämfört med samma period 1986. Amigan ensam svarar för 40 procent av företagets intäkter.*

■ **OUT RUN** *har blivit en riktig hit för US Gold. Totalt en kvarts miljon kopior har hittills sålts enligt Geoff Brown, chef för US Gold.*

■ **ENIGMA**, den nya engelska Amiga-tidningen som Datormagazin recenserade för några nummer sedan, har redan gått i graven. Ett nummer hann komma ut. Idag är tidningens redaktion stängd. Orsaken sägs vara att ingen ville betala 4.000 pund för en helsidesannons i tidningen.

■ **FIREBIRD** har nu förlorat sin 1:a plats som ledande engelsk distributör av lågprisspel. Istället har ***Budgeteer Alternative Software*** *erövrat den platsen enligt det engelska institutet Gallup.*

■ **BRA VINST** gjorde engelska programhuset Activision förra året. Totalt 760.000 pund beräknas vinsten ligga på för de tre sista månaderna 1987. Det ska jämföras med att man gjorde en förlust på 3.9 miljoner pund samma period förra året. Totalt har bolaget ökat sin försäljning med 26 procent.

■ **AMIGAN** har idag en procent av den engelska hemdatormarknaden. Det ska jämföras med Spectrum som har 47 procent, C64 som har 24.1 procent och Atari ST som har 3.1 procent. Allt enligt engelska institutet Gallup.

■ **MASTERTRONICS**, *häftigt på lågprisspel, låter nu meddela att man träffat avtal med Activision, vilket innebär att Mastertronic ska marknadsföra hela Activisions serie av gamla lågprisspel. Exempelvis Ghostbusters, Eidolon etc.*

■ **MOTOROLA** *släpper nu en ny version av sitt berömda chip 68000 (som också finns i Amigan). Den nya versionen har beteckningen 68040 och är unik genom att den bryter en gräns. 68040 innehåller nämligen mer än 1000 transistorer på ett enda chip!*

■ **MIRRORSOFT** *har träffat ett exlusivt avtal med amerikanska **Cinemawares**. Avtalet innebär att Mirrorsoft får ensamrätt att distribuera sex Cinemaware-titlar i England och Europa.*

Visst kan man göra en tidning på 64:an

Mannen bakom GEOS: "Vi ska bli störst!"

LAS VEGAS (Datormagazin) Titta på tidningssidan bevid. Den är gjord helt på en 64:a.

Det är Berkeley software som i dagarna kommer med ett desktop publishingprogram till sitt GEOS-system.

— Vi ska bli störst. Vårt mål är att bli det dominerande operativsystemet till 64:an, slår Berkeleys chef Brian Dougherty fast.

GEOS har redan i dag blivit en dominerande faktor till 64:an. Man har sålt 650.000 exemplar av GEOS över hela världen. Många av dem har sålts i paket med 64:an.

Ett av de stora hindren för att GEOS skulle slå i Sverige är att systemet tidigare har saknat svenska tecken. Men sedan en dryg månad finns det ett speciellt system anpassat till svenska användare med svenska tecken inlagda.

Man har även tillverkat GEOS anpassat till Västtyskland, Frankrike, Spanien och till de övriga nordiska länderna.

Därför satsa på 64:an

GEOS är i grunden ett relativt kostbart och avancerat system till en så pass billig dator som 64:an. På Berkeley har man flera anledningar till att man satsat på just 64:an.

— Det finns sju miljoner 64:or i världen. Hälften av dem finns i USA. Vi vill att folk ska plocka fram sin bortglömda 64:a och säga till sig själv. 'Vad tusan, jag har en maskin man kan göra något vettigt med'.

Och i samma andetag ställer han en motfråga:

— Tja, varför håller man övcerhuvud taget på med affärer. . .

Att 64:an är på väg att dö ut förnekar han kraftigt.

— Folk har sagt under en lång tid att den maskinen är på väg ut från marknaden. Men det är helt fel. Vilket GEOS framgångar bevisar bäst.

Ledande operativsystem

Enligt Dougherty har GEOS varit det ledande operativsystemet till 64:an sedan juni 1986. Och nu lanserar man även ett GEOS till 128:an och den i USA så populära Apple II:

— Folk köper fortfarande 128:an här i USA. Många som äger en 64:a vill köpa upp sig, samtidigt som de vill kunna köra sina gamla program till 64:an.

Nästa dator som Berkeley ska satsa på är Amigan.

— Vi vill göra klart hela systemet först innan vi börjar på en ny dator. Men vårt mål är att GEOS ska finnas till alla mikrodatorer som finns på marknaden.

För att utnyttja GEOS maximalt till 64:an rekommenderar företagets VD både mus och expansionsminne.

— Med expansionsminnet blir GEOS 100 gånger snabbare, försäkrar han.

Och härnäst kommer desktoppublishing programmet till 64:an. Ett program som i USA kostar strax under 500 kronor.

— Vårt definitiva mål är att bli den dominerande produkten till 64:an. Jag är övertygad om att vi ska lyckas.

Lennart Nilsson



Jack Rosenaw och John Patten. Två distingerade gentlemän bakom spelen Thunderchopper och Up Periscope

TOP OF THE NEWS

GEOS for Apple II

Berkeley Softworks introduces award winning GEOS package for Apple

geoPublish

A full blown desktop publishing program for the Commodore 64.

GEOS 128 Introduced

Enhanced version of GEOS introduced to take advantage of Commodore

Published on a Commodore 64 using GEOS and geoPublish ! ! !

The GEOS Chronicle

Volume 1 Issue 1 Thursday, January 7, 1988 Free

GEOS HITS THE BIG APPLE

BERKELEY, CALIF.-- The award winning GEOS (Graphic Environment Operating System) program, a new personal computer operating system which employs a menu, icon and windowing user interface, is being introduced for Apple II computers at the CES Show in Las Vegas in January, according to Brian Dougherty, chairman and chief executive officer of Berkeley Softworks, Inc., developer of the operating system.

People who own Apple II computers need no longer just dream of a fast, versatile computer with a graphic interface like the Macintosh. This performance can now be achieved entirely through a software package called GEOS. GEOS was introduced in 1986 for the Commodore 64, 64c and 128 computers.

"In the Apple GEOS package users will receive: a new disk operating system compatible with Apple's PRODOS; a graphical deskTop interface to the file system; geoWrite V2.1, a WYSIWYG word processor; geoPaint V2.0, a sophisticated graphics design program; geoSpell, a spell checker with resident and user defined dictionaries; geoMerge, a mail merge / form letter program; Text Grabber, a utility for importing any Apple word processing documents; five desk accessories -- calculator, notepad, etc.; six fonts (type styles) in various point sizes; input drivers for the Apple mouse and joysticks; (continued on page 3)

geoPublish Brings Sophisticated DTP To Commodore Users

BERKELEY, Calif. -- Commodore personal computer users can dramatically expand their system's desktop publishing capabilities with a new software package called geoPublish from Berkeley Softworks, creator of the award-winning GEOS™ (Graphic Environment Operating System) program.

With geoPublish, users can create multiple page, multiple column documents such as newsletters, allowing users to freely mix text columns, graphic images and line graphics on each page.

"GeoPublish takes Commodore users running the GEOS operating system a whole dimension further with desktop publishing," states Brian Dougherty, CEO of Berkeley Softworks."Those who take advantage of this exciting new product will discover that it costs 90 percent less than the best-selling desktop publishing programs on the market today, yet offers 80 to 90 percent of the functionality of popular packages such as Aldus' Pagemaker for the (continued on page 2)

New GEOS Released For Commodore 128

BERKELEY, Calif. -- After revolutionizing the Commodore 64 and 64c computers with the award-winning GEOS (Graphic Environment Operating System), Berkeley Softworks, Inc. introduces new potential for the Commodore 128™ with its specially designed GEOS 128 software. GEOS 128 unleashes the full potential of the C128, (continued on page 4)

Inside

Det behövs ingen Amiga om man ska göra desktoppublishing. Den här sidan är gjord med en 64:a

Så nära verkligheten det går att komma

LAS VEGAS (Datormagazin) Spelen är så nära verkligheten man kan komma.

Det försäkrar Jack Rosenow, pensionerad överste med mångårig rutin som helikopterförare.

— Gillar man Thunderchopper kommer man också att uppskatta att flyga helikopter på riktigt, hävdar han.

På de två och ett halvt år som amerikanska Actionsoft har existerat har man enbart släppt två titlar. Båda simuleringsspel. Och bakom båda ligger verklig experthjälp.

Up Periscope och Thunderchopper heter spelen. Bakom ubåtsspelet Up Periscope ligger John Patten, pensionerad kapten i den amerikanska flottan och med 20 års erfarenhet i ubåtar. Bakom helikopterspelet finns Jack Rosenow med lika lång erfarenhet som helikopterpilot.

— Den som vill ha ett helikopterspel för att skjuta ner motståndare bör välja ett annat spel. Men i Thunderchopper får man en verklighetstrogen inblick hur det är. Och vad man kan göra med en helikopter.

Och han fortsätter:

— Att flyga helikopter är i grunden ett humanitärt arbete. Det handlar om att rädda människor i nöd. Inte att skjuta ner motståndare.

Jack Rosenow berättar om spelet på expertens exakta sätt och samtidigt med amatörens öppenhjärtiga passion för flygningen. Han står bredbent framför en rosa helikopter samtidigt som han puffar på sin pipa.

Han avbryter sig själv och vänder sig om och tittar på maskinen och säger spontant:

— Jag har flugit många helikoptrar. Men aldrig en rosa. Men det är en bra maskin.

Och så återvänder han till ämnet:

— Jag tog upp programmerarna i min helikopter för att visa dem hur det går till. Väl uppe i luften fick de själva ta över spakarna. Och det är inte lätt. Man måste hela tiden vara på sin vakt.

— Efter lektionen förstod de hur svårt det är att hålla en helikopter i luften.

Riktiga ubåtsprotokoll

Till hjälp för att göra Up periscope tog Actionsoft tillfälle att utnytja John Pattens kunskaper. För utom att ha ständigt varit med i sammanställningen av spelet skrev han den omfattande manualen.

Till spelet satte han ihop sju scenarior, direkt hämtade från andra världskriget:

— Vi tog riktiga ubåtsprotokoll från kriget. Därefter satte vi ihop spelbara scenarier utifrån de förutsättningarna.

— Meningen är inte att vara ett nytt Silent Service eller ett liknande spel.

20 års erfarenhet

Och John Patten vet vad han talar om. I 20 års tid har han arbetat i det amerikanska försvaret.

Framgångarna har inte låtit vänta. Thunderchopper har sålt i 15.000 exemplar och Up Periscope i 30.000 exemplar. Båda ligger på den amerikanska top 10 listan över de bäst säljande spelen.

Men John Patten har också mött positiva reaktioner från annat håll:

— Jag har fått brev från veteraner från andra världskriget som både har tackat och berömt spelet, berättar han stolt.

Om Up periscope ger en rättvis bild av att vara i en ubåt förklarar han så här:

— Nej. Definitivt inte. Det går inte att återskapa känslan att vara skild från sin familj. Man kan heller inte återskapa den ständiga rädslan man ständigt bär på när man är i en ubåt.

Lennart Nilsson

VizaStar 128:

Dyrt program för kalkyl/databas





Nu har Commodore 128 fått sin egen Lotus 1-2-3 — nämligen VizaStar 128. Ett program med integrerad kalkyl och databas.

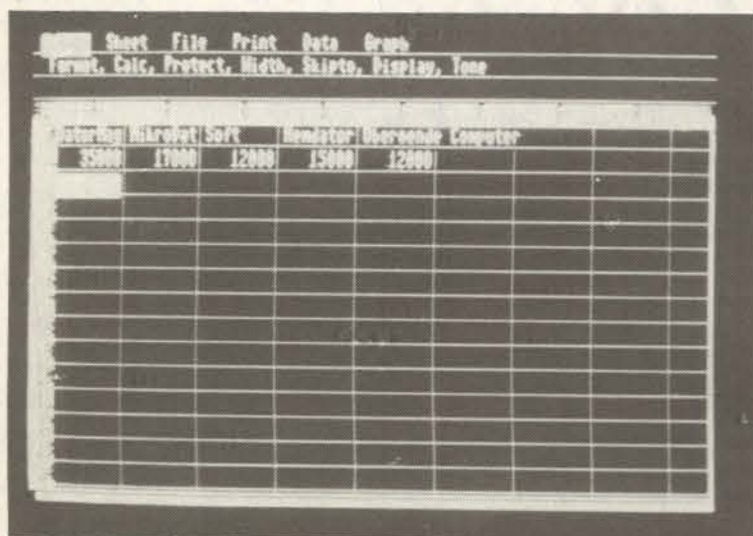
''Lämplig för mindre företag men för dyrt för privatpersoner'' anser Datormagazins Fredrik Pruzelius

Många har säkert frågat sig om Commodores 128 kan användas till något annat än att spela 64:a-spel på. Det har ju inte direkt funnits något överflöd av nyttoprogram till den. Men det finns!

VizaStar från Viza software är ett i raden av nya nyttoprogram till 128:an.

VizaStar är ett integrerat programpaket som innehåller kalkyl, databas och grafik. För den som arbetat med PC så kan det närmast jämföras med Lotus 1-2-3.

Programmet ligger dels på diskett och dels på en cartridge. Piratkopierare göre sig icke besvär med andra ord.



• ***Kalkyldelen av VizaStar arbetar på klassiskt sätt med matriser. Man väljer funktioner genom menyorden i skärmens övre del.***

VizaStar fungerar endast i 80-teckens läge, så man måste antingen ha en monitor som klarar RGBI eller ett interface som omvandlar RGBI till vanliga TV-signaler. Det går också att använda en vanlig monochrome monitor med videoingång, exempelvis Ezio 3010.

Lätt kalkylprogram

När datorn laddat klart så trillar man direkt in i kalkylprogrammet. En kalkyl är som en tvådimensionell matris där varje ruta benämns med en bokstav och en siffra, precis som ett schackbräde. Matrisens storlek i *VizaStar* är 64 x 1000 vilket bör räcka till de flesta kalkyler.

Fördelen med ett kalkylprogram är att jobbet, att lägga upp en kalkyl, bara behöver göras en gång. Har man samma beräkning fast med olika siffror så räcker det med att mata in de nya siffrorna för att få fram ett nytt slutresultat.

Ett kalkylprogram kan också vara bra vid simulering. Ett visst värde kan vara beroende av en mängd komplicerade faktorer. Har man en kalkyl så ser man direkt hur värdet förändras beroende på faktorerna.

Alla formler man kan behöva finns i programmet. Förutom de vanliga, finns också många trigonometriska och statistiska funktioner. *VizaStar* är alltså inte bara tillägnat ekonomer, utan alla med matematisk läggning kan säkert få glädje av programmet.

Genom att trycka på Commodoretangenten så kommer man till en meny med hjälpfunktioner. Här finns det mesta man kan behöva. Man kan flytta, kopiera och radera delar av en kalkyl. En klar nackdel är att man inte kan flytta en bit av en kalkyl till en plats inom samma area. Gör man det kommer en del av kalkylen att försvinna.

En annan liten miss är att man inte kan gå tillbaka från en undermeny upp till föregående meny. Råkar man gå fel i en meny, så är det bara att börja om.

Att lägga upp en kalkyl är annars i stort sett smärtfritt, mycket tack vara att *VizaStar* är smart. *VizaStar* gör själv om formlerna om man flyttar en bit eller stoppar in nya rader.

Resultatet från en kalkyl presenteras vanligen genom kalkylen skrivs ut på printer. I *VizaStar* finns ett alternativ. Man kan genom några enkla kommandon få ut resultatet i staplar eller tårtdiagram. Ofta är det så att en bild säger mer än tusen ord, så detta är en mycket bra finess!

Staplarna kan man få ut som en tredimensionell bild där staplarna ligger framför varandra i perspektiv. Det låter krångligt. Men datorn väljer, om man vill, själv skala och bredd på staplarna, så det är inga svårigheter att få ut ett diagram. Det kan dock bli lite problem om man har en monochrome monitor, eftersom vissa färger då blir svarta och inte syns.

Krångligare databas

Den tredje delen av programmet, databasen, är inte lika enkel att använda som de båda andra. Den är dock mycket enklare än de flesta andra databaser jag sett.

En databas är ett register där man själv bestämmer registrets innehåll och utseende vid inmatning och editering.

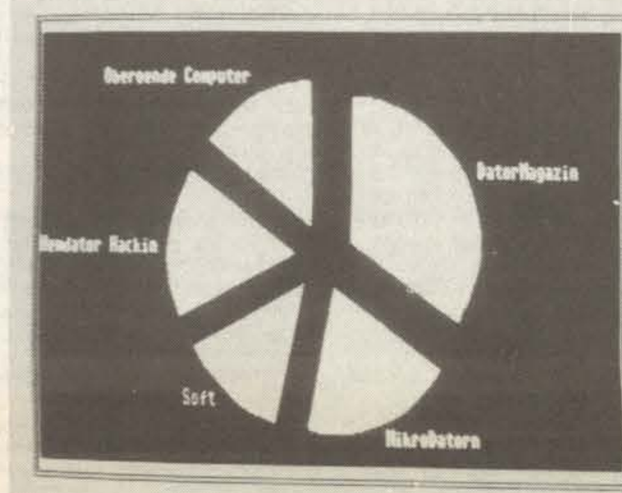
En skärmbilds utseende bestämmer man genom att gå omkring med cursortangenterna och skriva ledtexter och peka ut var fälten ska vara. Databasen kan ha upp till nio olika filer per databas, men varje fil är begränsad till en skärmsida.

Funktionerna är de vanliga. Man kan mata in nya poster, editera eller radera gamla. Man kan bläddra sig igenom registret eller skapa på ett nyckelfält. De flesta kalkylfunktioner kan också användas i databasen. En svaghet är att man inte kan editera ett nyckelfält. Vill man det, så måste man först skapa en ny post och sedan radera den gamla.

Överförandet av data mellan kalkyldelen och databasen är inte speciellt avancerat. Den är begränsad till att man kan kopiera data från en post i databasen eller tvärtom.

TEST

Manualen till *VizaStar* är i två delar, en ''vanlig'' som är mer som en uppslagsbok, och en lärobok där man pedagogiskt går igenom de olika delarna med korta exempel. Denna uppläggning är mycket bra. Man lär sig mycket snabbt att använda programmets alla finesser. Manualen är på engelska, men snart kommer en översättning på svenska.



• ***Med några knapptryck kan man få ut sina beräkningar i form av cirkeldiagram eller stapeldiagram.***

En annan finnes är ett litet programspråk som är inbyggt i WizaStar. Datorn kan simulera en människas knapptryckande. Det är svårt att hitta någon tillämpning till detta, mer än att en butik kan ställa ut programmet i skyltfönstret och köra en demonstration.

VizaStar kostar 1.495 kr vilket kan tyckas vara dyrt, men när man tänker på att det är två program i ett så är det kanske inte så dyrt ändå.

Sammanfattningsvis kan man säga att *VizaStar* är ett väl genomtänkt program som mycket väl skulle kunna användas av många mindre företag. Den har många avancerade funktioner utan att för den skull bli för komplicerad.

VizaStar vänder sig knappast till vanliga personer som ett hjälpmedel att lägga upp sin egen budget. Med det priset gör den nog mer skada än nytta på budgeten.

Fredrik Pruzelius

FAKTA:

Namn: WizaStar 128
Dator: C128
Pris: 1.495 kr (inkl. moms)
Importör: Förlagsgruppen, tel: 011-13 40 80

AMIGA Magazin COMMODORE BILAGA

Nybörjarens guide till CLI



Hur får man ett Amiga-program att automatiskt sätta igång? Och hur ställer man klockan i expansionsminnet?

Om det och mycket annat ska Datormagazins mini-serie "Startup-Sequence — en nybörjares guide till CLI" handla om.

Missa inte detta första avsnitt!

WorkBench och ikoner är lättanvänt och smidigt i många situationer. Det är ju bara att peka. Men sanningen att säga går det ofta fortare att göra saker i Amigan **C**ommand **L**ine **I**nterface — förkortad CLI.

Många saker går inte ens att göra från WorkBench, så förr eller senare måste man lära sig lite om CLI.

För att ni ska få lite känn på hur CLI fungerar så börjar vi med något enkelt. Nämligen hur man gör i ordning en diskett som automatiskt startar AmigaBasic. Detta ger dessutom en fingervisning om hur **Startup-Sequence-filen** fungerar.

Startup-Sequence är den fil som automatiskt körs varje gång man startar från en disk. De CLI-kommandon som finns där körs precis som om man hade knappat in dem direkt i CLI.

Lektion 1

Allt du behöver är en tom disk, Amiga WorkBench- och Amiga Extras-disketterna som medföljde din dator.

• Stoppa **WorkBench-skivan** i diskdriven och starta maskinen från denna. Klicka på WB-skivans ikon så du får upp det första biblioteket. Klicka sedan på **System-ikonen** i detta bibliotek. När även detta bibliotek kommit upp så titta efter **CLI-ikonen**.

Om den inte finns, starta *Preferences* och ställ CLI i **ON**-läget och klicka sen på **USE**. Stäng System-biblioteket och öppna det igen. *(Detta är för att biblioteket skall updateras.)*

• Klicka på CLI-ikonen. När du gjort detta öppnas ett fönster. I fönstret kommer snart prompten "**1>** " upp.

"1> " innebär att CLI är färdig att ta emot kommandon från dig. Siffran 1 står för att detta är Task 1. Amigan kan ju som bekant arbeta med upp till 16 olika TASKs.

Vänta alltid på denna prompt innan du börjar skriva in kommandon. Det som nu följer är exakt vad du skall skriva. All text som kommer efter ";"-tecknet är mina kommentarer. Dessa behöver du inte skriva in.

Jag antar i detta exempel att du bara har en diskdrive, så om du har flera så är det **DF0:**, dvs den drive man skall stoppa WorkBench-disken i, som skall användas.

```
echo "A500 Workbench 1.2 S Version 33.56"
BindDrivers
if EXISTS SYS:System
 path SYS:System add
endif
if EXISTS SYS:Utilities
 path SYS:Utilities add
endif
Dir RAM:
Path RAM: add
SetMap s
LoadWb
Date
Run AmigaBasic
endcli > nil:
```

SÅ GÖR DU:

DiskCopy DF0: to DF0: *; Kopiera WorkBench-disken. När det står* "Press RETURN to continue" *betyder detta att man skall trycka på return när man är klar. Programmet kommer omväxlande fråga efter* SOURCE- *och* DESTINATION- *disk.*

När den frågar efter SOURCE är det WB-disken som skall sättas i och när den frågar efter ;DESTINATION disk så skall den tomma disken sitta i. (Den tomma disken kallas härefter "Basic-disken".) När kopieringen är klar så skall Basic-disken sitta i.

DF0:C/Rename DF0:S/Startup-Sequence DF0:S/S-S *; Byt namn på en fil. När den är klar och drive-lampan slocknat så starta om maskinen med Basic-disken i. När den startat upp igen så befinner vi oss i CLI direkt. Detta var vad namn-bytet på filen gjorde.*

System/Setmap s *; Detta ställer in det svenska tangentbordet. OBS att /-teckner sitter bredvid den högra Shift-tangenten innan man ställt in svenskt tangentbord..*

CD Utilities *; Hoppar in i Utilities-biblioteket.*

Delete #? *; Raderar allt här. (#tecknet är ALT-SHIFT-3)*

CD SYS: *; Hoppar till huvud-biblioteket på Basic-disken;*

Delete Clock#? Demos#? Empty#? Devs:Keymaps/??#? ALL *; Raderar en massa onödiga saker.*

CD System *; Hoppar in i System-biblioteket.*

Delete g#? i#? Say#? *; Tar bort fler onödiga saker.*

CD SYS:

Copy C:Copy RAM: *; Kopierar Copy-kommandot till RAM-disken. Detta behövs eftersom Copy-kommandot inte finns på Extras-disken. Ta ur Basic-disken och stoppa i Extras-disken.*

RAM:Copy DF0:AmigaBasic#? RAM: *; Kopiera AmigaBasic till RAM-disken. Ta ur Extras-Disken och stoppa i Basic-disken.*

Copy RAM:AmigaBasic#? SYS: *; Kopiera AmigaBasic till Basic-Disken.*

Delete RAM:#? *; Ta bort alla filer på RAM-disken.*

Rename S:S-S S:Startup-Sequence *; Döp tillbaka filen vi döpte om ovan.*

Ed S:Startup-Sequence *; Starta text-redigeraren. Efter ett tag får du nu upp en text-fil. Någonstans längst ner i denna finns det en rad som lyder ungefär* "**EndCli Nil:**"*. Använd pil-tangenterna och gå ned så att markören står över E:et.*

Skriv "**Run AmigaBasic**" *och tryck return. (Den andra texten skjuts framför tills du trycker return, då den hoppar ner på nästa rad.)*

Tryck **CTRL-B**. *Raden du stod på försvinner då. Tryck på ESC-knappen. Markören hoppar då ned längst ned i fönstret. Skriv "x" och tryck ; sedan return. Dina ändringar sparas nu på disken.*

Relabel DF0: "Basic-Disk" *; Vänta tills drive-lampan slocknat och starta sedan om maskinen.*

Du är färdig!

Din Basic-disk är nu klar. Om du tittar bakom AmigaBasic-fönstret så upptäcker du att du har ett stort CLI-fönster där.

Vill du använda WorkBench kan du förminska CLI-fönstret. Om du avslutar AmigaBasic kan du skriva "**EndCli**" i CLI-fönstret, så försvinner det. Det går inte att ta bort CLI-fönstret så länge AmigaBasic körs.

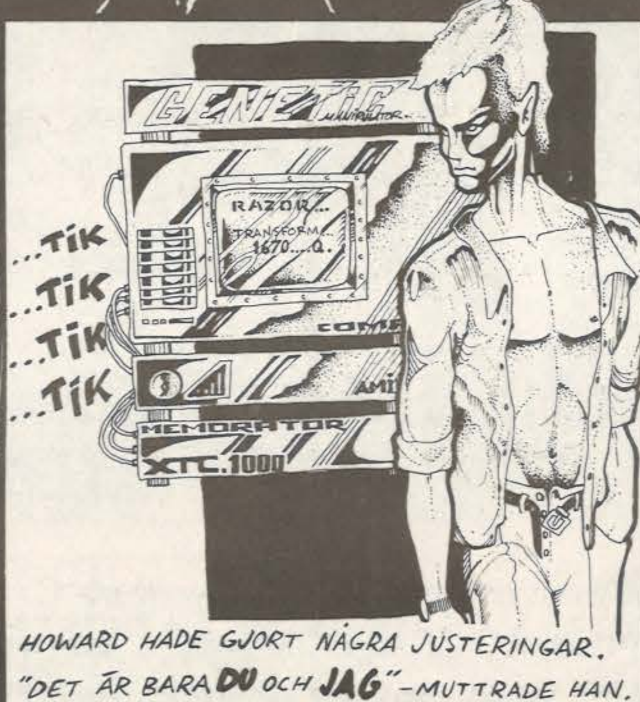
Observera att Basic-Disken i princip är en WorkBench-disk, men att vissa saker försvunnit till förmån för AmigaBasic. Det finns dessutom ca 100K ledigt på disketten för dina egna program.

Björn Knutsson

KOMMER NI IHÅG HOWARD BRIGGS?...
HAN MED DRÖMMEN OM ATT KUNNA BYTA HJÄRNA MED SIN DATOR!?...
...HAN TÄNKER FÖRSÖKA IGEN!!!

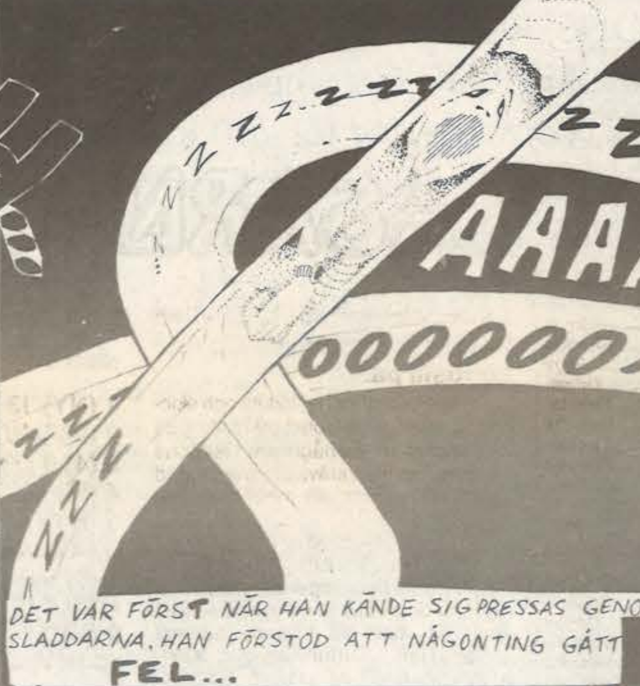
RAZOR













REKORDSPALTEN

Nu går rekordspalten in en en helt ny dimension. Alla gamla rekord har strukits utan pardon. Och de som vinner den nya tävlingen får Datormagazins hemliga pris. Som delas ut i samband med SM i dataspel. Då vinnarna ska visa upp vad de går för.

Och glöm inte en sak. Rekord satta med fuskpokes eller cartridgehjälp är fusk.

1 Out Run (13 rekord)

9.302.930; Richard Hansson, Eslöv
9.291.440; Mathias Häggblom, Götene
9.283.300; Anders Nilsson, Malmö
9.137.120; Stefan Karlsson, Kilafors
8.175.580; Alexander Toren, Värmdö
7.363.510; Magnus Heino, Skutskär
7.346.360; Richard Runds, Hammarö
7.174.020; Tobias Duvedkog, Bocknäs
5.332.860; Glenn Johansson, Stenungsund
3.138.560; Mathias Holmberg, Bro

2 International Karate (7 rekord)

3.703.400; Fredrik Johansson, Götene
2.592.000; Fredrik Westberg
1.899.300; Johannes Strömberg, Norrköping
1.025.600; Richard Hegren, Torshälla
982.200; Morgan Gunnarsson, Tranemo
718.400; Maria Bergström, Uppsala
73.200; Marcus Nilsson, Falun

3 Krakout (6 rekord)

816.741.100; Mattias Olsson, Helsingborg
730.900.000; Kent Johansson, Jönköping
103.389.560; Roy Nilsson, Landskrona
31.171.350; Göran Persson, Västerås
22.440.510; Patrik Nordin, Göteborg
2.074.240; Mathias Löfstedt, Olofström

4 Commando (5 rekord)

221.740.000; Johannes Strömberg, Norrköping
168.940.300; Michael Nåhle, Norrköping
143.754.190; Frank Jansson, Landskrona
112.890.000; Per Eskill Ragnarsson, Kristinehamn
18.742.300; Gerhard Sannsell, Sorsele

5 Ghost'n Goblins (5 rekord)

9.829.200; Johnas Anre, Kolsva
8.958.800; Daniel Giroy, Tvååker
8.375.800; Roger Hellqvist, Kiruna
6.855.700; Johan Bergsten, Hammarö
6.831.700; Mattias Olsson, Helsingborg

6 Yie Ar Kung-Fu (3 rekord)

955.436.100; Kristian Hagström, Nybro
920.577.500; Benny Kechmiri, Hammarö
42.204.400; Roy Jönsson, Ängelholm

7 Sanxion (3 rekord)

10.863.520; Robin Persson, Asarum
9.263.590; Stefan Lindbäck, Piteå
5.936.350; Urban Larsson, Ånge

8 Delta (3 rekord)

2.675.380; Richard Ström, Bjärred
1.125.350; Roger Andersson, Eslöv
128.410; Tony Nordin, Gävle

9 Soldier One (2 rekord)

2.43; Per Christoffersson, Helsingborg
2.14; Daniel Georgsson, Taberg

10 Bubble Bobble (2 rekord)

2.336.570; Jonas Bäckstöm, Lund
352.420; Anders Olsson, Norsborg

(2 rekord) Paperboy

1.352.200; Joakim Schön, Skövde
1.287.650; Mikael Smuelsson, Bollnäs

Uridium (2 rekord)

8.892.190; Urban Larsson, Ånge
1.051.090; Christer Ohlson, Dalsjöfors

Fist II (2 rekord)

26.588.770; Christer Wärre, Smedjebacken
1.265.000; Urban Larsson, Ånge

Wizball (2 rekord)

505.290; Mikael Malmborg, Gislaved
120.790; Thomas Ekbåge, Edsvalla

10th Frame (1 rekord)

268; Eivind Edvardsen, Oslo

Army Moves (1 rekord)

38.555; Stefan Pettersson, Oskarshamn

Barbarian (1 rekord)

14.750; Stefan Pettersson, Oskarshamn

Spy Hunter (1 rekord)

67.380; Stefan Pettersson, Oskarshamn

Wonderboy (1 rekord)

172.560; Stefan Pettersson, Oskarshamn

Miner 2049'er (1 rekord)

13.535; Stefan Pettersson, Oskarshamn

REGLER

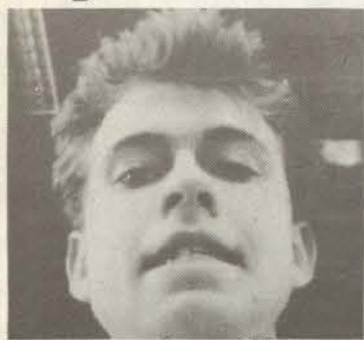
- 1 Alla inkomna rekord matas in i vår dator. Men endast tio spel tas med i varje nummer av tidningen. De tio som fått flest registrerade rekord. Vid flera med samma avgör slumpen.
- 2 Endast de tio bästa rekorden på varje spel redovisas i tidningen.
- 3 De tio personer som ligger längst upp på listorna i det sista numret för året, vinner varsitt valfritt spel.
- 4 Inskickade rekord skall innehålla namn, fullständig adress, ålder och underskrift av två vittnen.
- 5 Det är självklart tillåtet att skicka in nya rekord om man förbättrat sina resultat. Observera att man endast kan ha med ett rekord i varje spel.
- 6 Rekorden skall vara oss tillhanda senast två veckor före utgivningsdatum. Observera att detta inte är någon garanti att de kommer med i det numret.
- 7 Vi har fått in flera rapporter om falska rekord. Rekordspalten blir helt meningslös om ni fuskar på det viset. Och vi får reda på det, var så säkra. Arga kompisar till er, som inte gillar fusk, ringer och avslöjar er.
- Fusk straffas med evig uteslutning ur Rekordspalten! Och vår dator håller rätt på fuskare i all evighet!

Rekord!

SPEL ....Out run.......
RESULTAT ....10.0000002050 3 0.......
NAMN ....Robert Matsson ÅLDER 12
ADRESS ....Alsbo.......
POSTNR ....77500 POSTADRESS ....krylbo.......
VITTNE 1 ....Tomas bach.......
VITTNE 2 ....Peter och Maria mattson

Skickas till: Datormagazin, Rekordspalten.
Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM.

Hybners



hörna

Jag skall börja med att berätta om Peter Thorell i Töreboda **(Västergötlands pärla! Red anm)** som vann ''Kjelle Tävlingen'' med sin kanske inte riktiga men roliga översättning av ''Yie Ar Kung-Fu''. Peter fick det till det absolut knäppaste som kom in till tävlingen, nämligen ''Jag är Kungens Fru''. Chuck Yeager's AFT kommer med posten inom kort.

Kommer ni ihåg det Powers (före detta American Action) spel Batboy som vi hade en preview på för väldigt länge sedan? Det spelet har skjutits på framtiden i och med att programmeraren fick ett stipendium och stack till England ett år.

Power tycker att det är lite väl ansträngande att producera ett spel när programmeraren bor i England plus att det är väldigt svårt att få någon att fortsätta där han slutade, så Batboy lär inte dyka upp förän 1989.

Power ändrar också sin inriktning till att bara satsa på Amigan, detta på grund av att de vill hänga på Amigan och specialisera sig för att kunna få fram starkare titlar. Jan Österlin, syndabock på Power, medger att Power inte har släppt några riktigt bra spel ännu. Computer Novels serien kommer i fortsättningen dock göras på 64:an också.

Alldeles runt hörnet ligger Computer Novels nästa spel, Ivanhoe, och väntar på att släppas. Efter det var det tänkt att Jules Vernes ''Jorden runt på 80 dagar'' skulle släppas men rykten har gått om ett tyskt företag som håller på med ett spel baserat på just den romanen så Computer Novels ligger lågt med den titeln tills de är säkra på att de är ensamma om den.

I förra numret skrev jag om ihopsoppningen av de engelska spelföretagens PR avdelningar. Jag berättade om ett fax från Gremlin. Nu har Richard Barclay, PR ansvarig på Gremlin, även blivit PR ansvarig för Hewson.

Apropå Hewson så är tvisten mellan British Telecomsoft och Hewson över vem som hade rättigheterna till Morpheus över. Det blev British Telecomsoft som vann den tvisten.

I förra numret berättade jag också om Epyx spelet L.A. Crackdown som inte skulle släppas allas i Europa på grund av att de inte tänkte göra någon kassettversion. Nu har Epyx gett med sig (troligen efter påtryckningar av Heikki Karbing, VD på HK Electronics) och släpper spelet.

Många har kanske funderat över varför det är först nu resten av Europa får se ett spel gjort i Sovjet. Funderingarna har säkert dragit över åt antingen glasnost håller eller åt att ryssarna är så puckade så de inte har lyckats med något spel förän nu.

Mirrorsoft har i alla fall släppt det ryska spelet Tetris och de arbetar väldigt hårt för att marknadsföra det som ett ryskt spel med bakvända r och annat.

De går till och med så långt att de lottar ut en resa till Moskva för två personer bland de som skickar in sitt deltagarkort som medföljer i förpackningen.

Spelet har funnits ett tag i Sovjet och östblocket. Victor Bjrabirn, en av männen bakom spelet på datoravdelningen på USSR Academy of Science, kom på iden att marknadsföra det även i västländerna efter det att spelet blivit väldigt populärt i östblocket.

Om man slänger ett öga på Tetris får man en känsla av att det tar ett tag innan vi får se ett snabbt shoot'em up spel från våra vänner i öst.

Riktigt bra spel från västländerna börjar man också få se sig om efter. Det kanske är en av anledningarna till att Ocean omstrukturerar sin verksamhet från att släppa en mängd titlar med sviktande kvalitet i månaden till att släppa färre titlar med mycket högre kvalitet. Vi väntar spänt på att övriga företag följer Oceans exempel.

Tomas Hybner

KIKSTART II/AMIGA

■ Mastertronic släpper nu sin Kikstart 2 till Amigan. Underbar grafik, härligt ljud och en baneditor är vad spelet har. Spelet är ett lågrpisspel för 150 kronor. Vilket kanske inte direkt är ett lågt pris.

ADVANCED BMX SIMULATOR

■ Advanced BMX Simulator är del två av det kanske bästa Code Mastersspelet under 1987. Till skilnad från Code Masters övriga spel innehåller Adv BMX simulator två kassetter innehållandes fyra olika banuppsättningar. Naturligtvis är den gamla hederliga banan med men de övriga är bättre och svårare. Dessutom kan man spela fyra personer genom att använda två joysticks och tangentbordet!

DESTROYER/AMIGA

■ Alldeles i dagarna kommer den gamla screen star:en till 64:an ut på även Amigan. Spelet är i stort sett detsamma om man bortser ifrån det som ändrats i grafik och ljudväg. En recension dyker upp i nästa nummer.

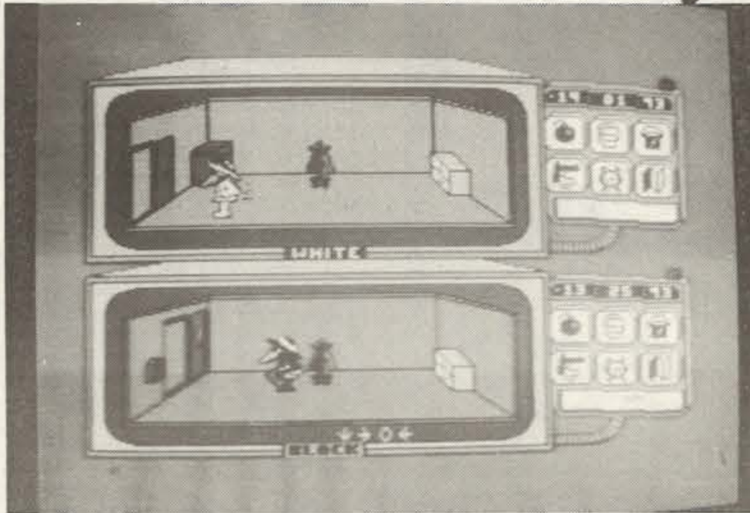
CARRIER COMMAND/AMIGA

■ Firebird släpper nu ännu ett spel i stil med Mercenary och Sentinel. Denna gång är det ett mycket futuristiskt hangarfatryg som lägger grunden till spelet. Från skeppet kan du styra upp till fyra flygplan och fyra stridsvagnar. Spelet innehåller fylld tre dimensionell vektorgrafik.

Följande titlar kommer enligt spelfabrikanterna att släppas under mars månad. Några utlovades till och med i februari men de har ännu inte dykt upp.

Army Moves/Amiga	Imagine
Carrier Command/Amiga	Rainbird
Combat School/Amiga	Ocean
Cybernoid/C64	Hewson
Destroyer/Amiga	Epyx
ECO/Amiga	Ocean
Enlightenment/Amiga	Firebird
Green Beret/Amiga	Imagine
Gryzor/Amiga	Ocean
I.O./C64	Firebird
Impossible Mission II/C64	Epyx
Ivanhoe/Amiga, C64	Computer Novels
Jackal/Amiga	Imagine
L.A. Crackdown/C64	Epyx
Legend of the sword/Amiga	Rainbird
Magnetron/C64	Firebird
Northstar/C64	Gremlin
Platoon/Amiga	Ocean
Samurai Warrior/C64	Firebird
Sentinel/Amiga8	Firebird
The Spy Trilogy/C64	Databyte
TROLL/C64	Outlaw
Venom strikes back/C64	Gremlin
Wizball/Amiga	Ocean

GAME COMMODORE Magazin



En gammal titel från Databyte, Spy vs. Spy. Håller det i en samlingsutgåva med sina två efterföljare?

THE SPY TRILOGY

■ Databyte har som uppföljare till sin Spy vs. Spy III beslutat sig för att helt enkelt ge ut en samlingsutgåva kallad The Spy Trilogy med alla tre spelen med de välkända spionerna X och Y ifrån komiktidningen MAD. Frågan är väl om spelen verkligen håller till en samlingsutgåva i och med att de är väldigt lika varandra. Priset kommer att ligga på 149 kr för kassett och 199 kr för diskettversionen.

CYBERNOID

■ Det var ett tag sedan man hörde av Hewson, nu kommer de i alla fall med en ny titel. Det här spelet är ett klassiskt shoot'em up spel gjort av mannen bakom Exolon och Equinox, båda är Spectrumtitlar. Priset kommer att bli 149 kr (K) och 199 Kr (D).

TRAZ

■ Cascade Games har nyligen släppt ett nytt break out spel vid namn Traz. Du har blivit fångad i ett system med 64 rum. Du ska fly ut ur systemet genom att skjuta ned alla brickor i de rum du går igenom för att få reda på vilka rum du har möjlighet att gå till. Det verkligen intressanta med Traz är att den innehåller en editor som du kan göra helt egna system med.

CALIFORNIA GAMES/AMIGA

■ Epyx allra senaste och kanske bästa spel i sin sportspelsserie dyker inom kort också upp på Amigan. Om programmerarna gjort annat än att ändra på grafiken och ljudet vet vi inte. Spelet släpps i april och kommer att ha ett pris som ligger runt 350 kronor.

LÄSARNAS TOPPLISTA



I förra numret startade vi en topplista ämnad för läsarna att rösta på.

Tio spelplancher har lottats och skickats ut till tio av de totalt 59 röstkorten som kommit in. En något tunn respons men vad kan man kräva av en nystartad lista. Totalt finns det 128 speltitlar i registret.

Om du vill vara med om utlottningen av fem stycken TASK III på kassett samt rösta på dina favoritspel till nästa nummer ska du skicka in ett vykort senast den 17:e mars till följande adress: **''Topplistan'', Datormagazin, Karlbergsvägen 77-88, 113 35 STOCKHOLM.** På vykortet skall du också skriva ditt namn och din adress samt dina tre absoluta favoritspel.

Siffrornas betäckning är följande: Placering, placering förra gången, antal röster och antal röster förra gången.

1 (NY) 13 (2) The Last Ninja
2 (NY) 10 (2) Combat School
3 (4) 9 (7) Skate or Die
4 (NY) 8 (2) California Games
5 (NY) 7 (1) Defender of the Crown
6 (NY) 6 (1) International Karate
7 (5) 6 (6) Wizball
8 (6) 5 (6) Delta
9 (NY) 5 (0) Task III
10 (NY) 4 (0) Nemesis

Läsarnas Topplista 22 februari 1988.

Här föds Barbarian II



Palace Team, fr v Jonathan Hore, Matthew Tims och Christopher Yates. De ska hjälpa frilansande programmerare att få ut sina spel på marknaden.

LONDON (Datormagazin) Ett av förra årets mest omtalade dataspel var Barbarian där man skulle få en beväpnad muskelknutte att hugga huvudet av motståndaren.

Ett annat var Shoot 'em up construction kit, som gör det möjligt att skapa egna actionspel.

Företaget bakom båda spelen är Palace. I en öppenhjärtig intervju berättar chefen Pete Stone om framtiden, och om uppföljaren: Barbarian 2.

Palace Software startades 1984 som en gren av Palace Group, ett företag som sysslar med att bland annat göra film. I början var det tydligen väldigt osäkert vilken väg Palace Software skulle gå. Men efter att deras första spel kom ut valde man att hålla sig till egna ideer till spel.

— Vi ville inte göra konverteringar av arkadspel eller filmer, förklarar Palacechefen Pete Stone.

Palace satsade redan från början på att ha sina egna programmerare under samma tak.

— Dessutom var vi bland de första med att använda konstnärer för att göra grafiken till spelen. 1984 var det vanligast att den som skrev programkoden också stod för grafiken.

Enligt Pete Stone gjorde man detta för att man ville att spelen skulle se bra ut också.

Nu har även de flesta bolag heltidsanställda konstnärer uppknutna. Man anställde även en musiker på heltid för att på så sätt garantera sig om att få bra ljud till sina spel.

Framgångsrikt recept

Detta recept har ju visat sig ganska framgångsrikt med tanke på de stora framgångar Palace ha haft under senaste tiden.

Ett av deras första spel på marknaden var det framgångsrika **Cauldron**. Efter detta ansåg dem att de behövde utöka personalen och anställde ytterligare några programmerare.

Denna expansion, som pågått fram till i dag, har fått till följd att från ha varit ett bolag som släppt en titel om året, så räknar man med att under 1988 släppa mellan fyra och fem spel.

Detta på Palace-märket.

Sen har man nyligen startat Outlaw också. Som med sitt första program **Shoot-em-up Construction Kit** tydligt visat att Outlaw kommer att bli ett märke att räkna med.

Enligt Pete Stone kommer det att genom Outlaw släppas ytterligare fyra eller fem program i år.

Markant ökning

En ganska markant ökning i årsproduktionen som 1986 var ett spel. 1987 släppte man två från Palace och ett från Outlaw. Och i år hoppas man släppa åtta titlar.

— Vi kommer även att expandera med tanke på vilka maskiner man ska konvertera programmen till. Från att ha gjort versioner till 64/128, Spectrum och Amstrad kommer vi i fortsättningen även att satsa på Atari ST, Amiga och IBM PC.

Pete Stone utryckte även sina tankar om att göra spel till arkadmaskiner.

— En dag försvinner åttabitarsdatorerna. Då vill vi ha den erfarenheten och kunskapen som behövs för att överleva.

Pete Stone uttryckte också sin övertygelse om att Atari ST och Amiga kommer att överta marknaden från åttabitars maskinerna mer och mer.

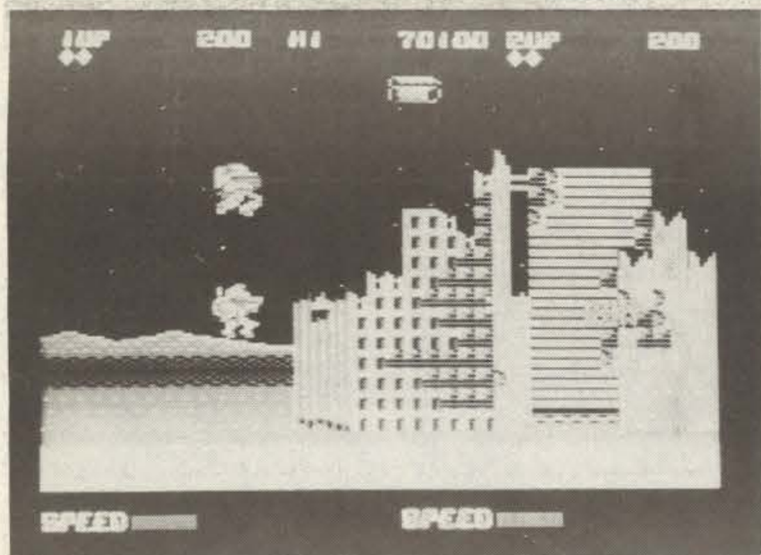
— Vi förväntar oss däremot ingen drastisk omsvängning redan i år. Marknaden kommer ungefär att se likadan ut nu som i fjol.

Uppföljaren

Av de spel Palace höll på med kunde Pete Stone visa uppföljaren till det omtalade Barbarian. **Barbarian II** heter det och skillnaden är att barbaren man spelar med har ett stort antal motståndare samtidigt. Man går omkring i en labyrint som är fullkomligt överbefolkad av olika monster.

Palace Software har tagit klivet upp bland de stora grabbarna i branschen. Detta har man dessutom gjort med besked, och mer lär det bli i framtiden.

Stefan Jakobsson



SideArms

■ Den grymme tyrannen Bozon hotar att förstöra jorden och dess innevånare. De två mycket förvirrade löjtnant Henry och sergeant Sanders ska försöka rädda det blå klotet.

Det gäller för dig ensam eller dig tillsammans med en kompis att ta er så långt ned i Bozons underjordiska högkvarter. Långt, långt där nere ligger Bozons sista och absolut värsta hot mot dig och lurar — The Mobile Armour Sentipet. Vad nu en Sentipet är kan man gruna vidare på tills man stöter på en.

Man flyger med en gubbe över ett landskap som rullar fram horisontellt över skärmen. Under tiden man flyger mot slutet av nivån ska man skjuta allt som rör sig och allt som inte rör sig också. Hela tiden kommer det fientliga farkoster flygandes, hoppandes och simmandes(!) över skärmen, de skjuter inte mot dig men de kan bli väldigt närgångna om man inte skjuter dem fort nog.

En del fiender förvandlas till extrautrustning till ditt skepp om du skjuter dem. Det finns fem olika sorters extrautrustning. Ökad eldhastighet, mega bazooka, två sorters trevägsskott och slutligen autofire. Det fina med extrautrustningen är att man kan skjuta på dem när de dyker upp och få dem att ändra sig till något annat, dessutom kan man plocka flera av samma extrautrustning och öka verkningsgraden på dessa. I gengäld kan man bara använda en av dem åt gången.

Det förekommer också två sorters bonusprylar i spelet, en som ger poängbonus och en som sammanfogar de två olika spelarna till en. Sammanfogningen går till så att ryggarna på de båda spelarna sätts ihop. Bonuspoängprylarna består av rätt konstiga saker, vad sägs till exempel om en ko som ser mer ut som Tintins Milou än en ko, en tunna och en jättejordgubbe??

Grafiken i spelet är inte överdrivet vacker men den är bättre än vad man kan förvänta sig vara gjort av amerikaner. Ljudet likaså, det är bara synd att det inte står i manualen vad en del ljud innebär, de kanske skulle kunna vara till hjälp om man visste vad de betydde.

SideArms är ett ganska grymt shoot'em-up spel som man kan sitta och spela ett väldigt långt tag innan man tröttnar, innan dess har händerna tröttnat. Ett stort fel är dock manualen som innehåller engelska, franska och tyska blandat! Hade de funnits i olika delar hade det varit betydligt enklare att läsa manualen.

För övrigt tycker jag GO! kan sluta med att skicka med den gräsliga kassetten fylld med källarbandsrock.**(Mespop skulle jag kalla det! Red anm)**

Tomas Hybner

GRAFIK:

LJUD:

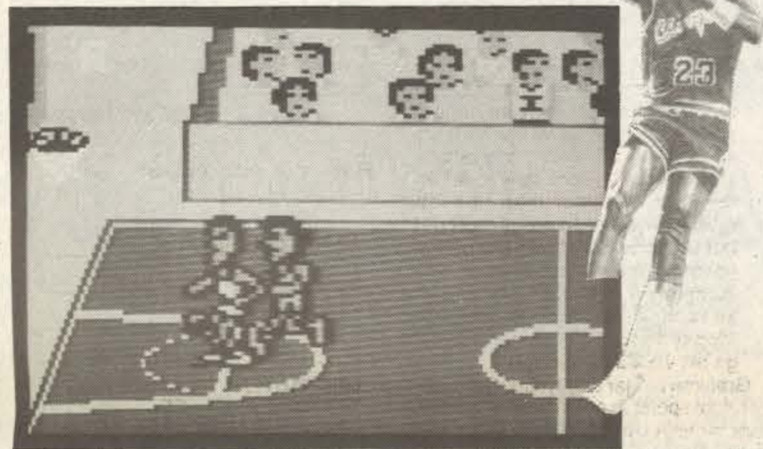
SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


BASKET MASTER



■ Det är inte sant! Hur kunde det där vara foul? Jag var ju inte ens i närheten! Ut med domarn!

Det är lätt att bli irriterad när man spelar Basket Master. Alla verkar vara emot en. Inte nog med att domarn är partisk, datorn har en otrolig tur också. Den sätter bollen i korgen från de mest omöjliga lägen. En kul finess är att man ibland får se repriser på snygga mål. Men t.om. urvalet av repriser är partiskt.

Fast jag kanske bara är en dålig förlorare, första gången jag spelade fick jag stryk med 69-07.

Basket Master är en tvåmansvariant av basket. Man ser banan från sidan. Den synen gör en inte speciellt glad. Grafiken är väldigt enkelt gjord, men spelarna rör sig ganska snyggt. Ljudet är begränsat till bolldunk, visselpipa och applåder. Inget av nån vidare kvalite. Man kan spela med tangenter eller med joystick. Styrningen är bra, även fast man blir lite arg när han helt omotiverat tar ett skott upp i luften, utan boll.

Man spelar i två halvlekar om vardera fem minuter. I pausen får man se statistik över skottprocent m.m.

Basket Master är i mycket en plankning av One-on-one från Electronic Arts. Dessa två spel har mycket gemensamt, men jag tycker ändå att One-on-one placerar sig ett snäpp högre beträffande spelvärde, även om Basket Masters basketregler är mer korrekta.

Det som räddar Basket Master från att vara en total flopp är att man kan spela två personer mot varandra. Då blir spelet genast roligare. Mycket tack vare att domarn då är lika blind åt båda hållen.

Men det kommer inte upp till toppen av elitserien, snarare skulle jag placera in detta spel i mitten på någon division 2 serie för damer **(Inget ont sagt om damer för den skull...)Du är för kort för att se ner på baskettjejer. Red anm).**

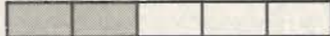
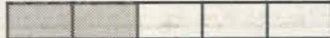
Fredrik Pruzelius

GRAFIK:

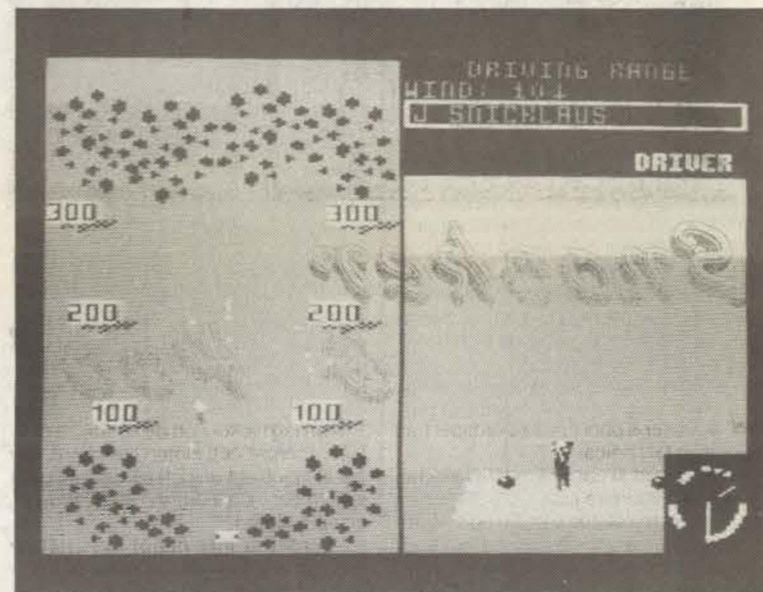
LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


WORLD TOUR GOLF



■ Electronic Arts har med World Tour Golf försökt att göra en mycket verklighetstrogen golfsimulator. Tyvärr har det gjorts på bekostnad av en del av spelkänslan.

På disken (eller kassetten) finns 18 olika verkliga, och sju påhittade golfbanor att spela på. Och är man inte nöjd med de som finns så kan man göra egna banor.

Man gör sina egna hål, genom att med joystick välja och placera ut träd, bunkrar, sjöar och allt annat man kan tänka sig ha på en golbana. Man kan också gå in och förändra de banor som finns på disken.

Det går väldigt snabbt att göra ett eget hål, och man kan självklart spara det man gjort på disk eller band.

Man spelar med joystick tillsammans med ett fåtal tangenter. Man slår iväg bollen genom att trycka på knappen. Man trycker sedan en gång till för att stanna den visare som man satte igång med det första trycket. Ju högre upp visaren kommer desto hårdare slår man. Sedan vänder visaren, och på vägen ner trycker man en tredje gång och bestämmer på det viset vilken håll man ska skruva bollen.

Det är ganska svårt att få bollen dit man vill eftersom visaren är liten och rör sig ganska snabbt. Det finns heller ingen möjlighet att finjustera siktet, utan man blir tvungen att skruva bollen åt rätt håll.

Skärmen är delad i två fönster. I den ena ser man en översiktsbild över hålet och i den andra ser man ett 3D-perspektiv med sin egen ryggtavla i förgrunden.

Utslagen är ganska verklighetstrogna, med hyfsad grafik, men när man kommit upp på green så blir man inte glad. Grafiken är där enklast möjliga, helt utan bakgrund. Det finns ingen möjlighet att sikta ordentligt, utan allt sker i stora hack. Någon ordentlig förklaring till hur lutningen funkar finns inte i manualen.

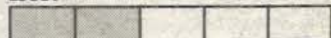
Grafiken är inte alls i klass med det övriga i spelet. Detta beror säkert på att programmet är konverterat från PC.

Ljudet är heller inte mycket att hänga i julgranen, men och andra sidan så har jag svårt att tänka mig vad man mer kan ha för ljud i ett golfspel, mer än swichet från golfsvingen och ljudet när bollen, förhoppningsvis, trillar ner i hålet. **Publiksurr och smäll av champagnekorkar när man slår hole-in-one)**

Om man kommer över den första chocken över att grafiken är dålig så kan detta spel vara rätt kul att spela. Och spelar man golf själv så är detta spel ett måste. Detta är absolut det mest verklighetstrogna golfspelet, tyvärr inte det roligaste.

Fredrik Pruzelius

GRAFIK:

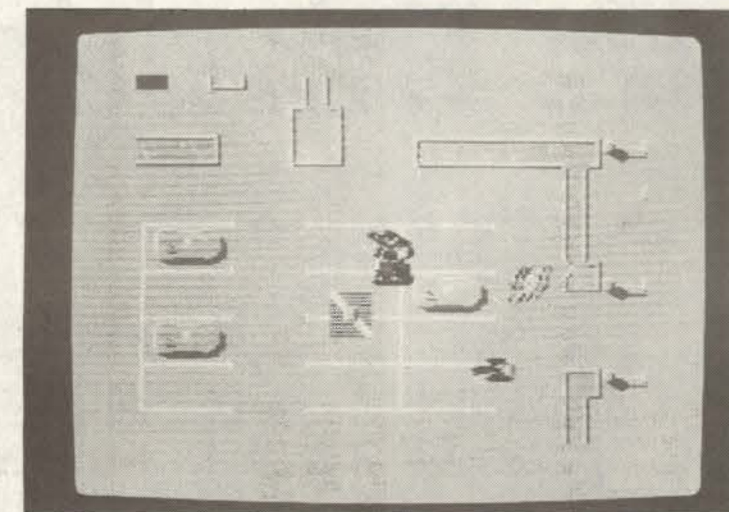
LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


REBEL



■ Att i ett framtida samhälle jobba på Sojabönplantage som arbetare och bli behandlad som en robot kan inte vara kul.

Blir man samtidigt fullproppad med piller och hypnotiserad för att bli så effektiv som möjligt kombinerat med en tidig pension (terminering) vid hela trettio fyllda att se fram emot så är det ännu mindre kul. Man förstår arbetare THX2240 att hon (Jo, det står rätt, 'hon') vill komma därifrån. Sagt och gjort, hon stjäl ett fordon för att komma ut.

Plantagen har gigantiska solmaskiner som kan användas vid dåligt väder, speciella reflektorer anvvänds för att styra ljuset dit man vill. Naturligtvis så skulle en felriktad stråle åstakomma stor skada.

Detta är din nyckel till friheten utanför plantagen, kan du flytta och rikta reflektorer till rätt ställen så att strålen pekar mot porten ut så skulle porten förstöras och vägen till frihet och de andra rebellerna låg öppen. Problem finns som vanligt, det finns tretton nivåer som du måste ta dig igenom innan du kan nå ut till den riktiga friheten, plantagerna är naturligtvis bevakade. Det finns olika typer av flygande bevakare och de fruktade polistanksen som lyckligtvis mest används till bevakning.

Rebel från Virgin Games är om inte ett mediokert så i alla fall ett dåligt spel. Vissa enklare spel som programmakarna märker inte riktigt håller måttet får ofta en liten extra story för att piffa upp spelet när det skulle räckt med mycket mindre text.

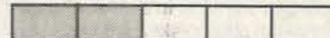
Rebel har kanske inte fått en jätte story runt sig i instruktionerna men det är mer än nödvänligt.

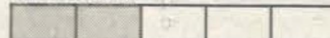
Grafiken på skärmen har endast två färger, men de ändras mellan nivåerna, skärmen scrollar mjukt men långsamt åt alla håll.

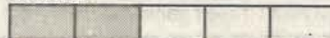
Ljudet är inte mycket att orda om, en liten titelmelodi och de vanliga crash & bang ljuden under spelet. Styrningen är jobbig, du ska peka med kanontornet åt det håll man vill åka och sedan gasa. Rebel har ingenting som är bra, speliden är förvisso inte helt dum men det räcker inte för att hålla liv i resten av spelet.

Pekka Hedqvist

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


XOR

■ Xor är ett sådant där spel som man blir väldigt intresserad av när man tittar på förpackningen men sedan tappar man allt intresse på grund av förpackningens innehåll.

Spelet går ut på att man skall söka igenom 15 labyrinter efter ett visst antal masker med två gubbar. Lite likt Head over Heels.

När man går omkring i labyrinten scrollar den fram väldigt hackigt.

I labyrinterna finns diverse olika saker som ställer till problem. Nu talar jag om kluriga problem, några actioninslag finns överhuvudtaget inte i detta spel. Olika problemskapare är kraftfält som man inte kan gå igenom, olika djur och bomber, gift och falska masker.

De falska maskerna är lysknappar som man kan släcka och tända lyset med. Släcker man lyset ser man inte väggarna i Labyrinten och den falska masken försvinner.

Där finns också kartor som hjälper än i sökandet efter maskerna.

Det enda som skulle kunna få en att sukta efter att klara av spelet är det certifikat och den brosch man får för att bevisa bragden.

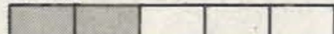
Grafiken i spelet är oerhört simpel vilket stämmer överens med restan av spelet tillsammans med den oerhört påfrestande musiksnutt som spelas under tiden man försöker klara av Labyrinterna.

Inte nog med att spelet är sanslöst tråkigt, man skall behöva plågas av en sinnesförvrängande melodi också.

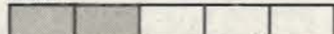
Tomas Hybner

Företag: Logotron

GRAFIK:



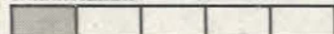
LJUD:



SVÅRIGHETSGRAD:



VARAKTIGHET:



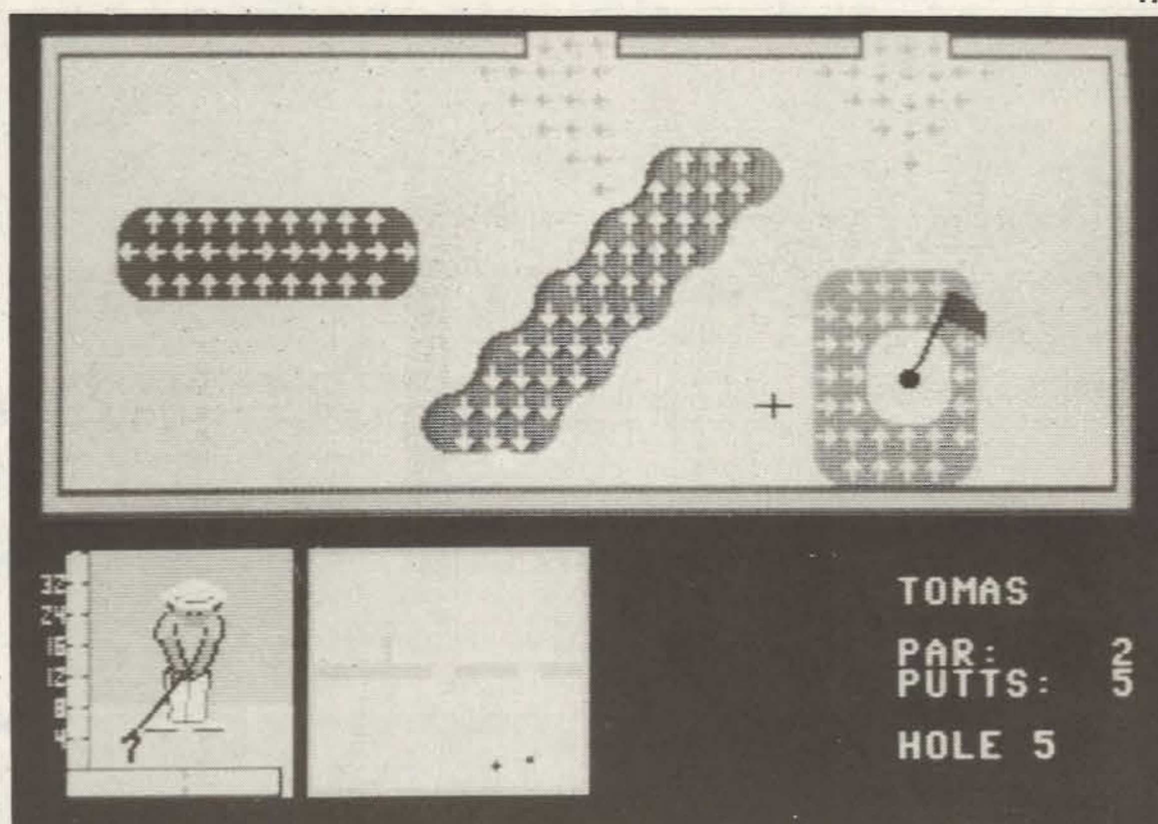
ORIGINALITET:



MANUAL:



MEDELVÄRDE: 2.7



Miniputt

■ Miniputt är ett bangolfspel till 64:an från amerikanska Accolade. Varje bana ofattar nio hål och spelet har fyra uppsättning banor.

Spelet är uppdelat i tre fönster den översta ger en delförstoring över banan. Ett fönster visar hela banan, var bollen ligger och var hålet är och den tredje visar gubben som slår på bollen, hans sving, glädje och förtvivlan.

Man siktar med ett kors på den plats man vill att bollen ska hamna och sedan skjuter man iväg bollen i två moment. Första är styrkan och andra precision på skottet.

Spelet är logiskt uppbyggt så tillvida att om man drämmer till allt man orkar är det svårare att få exakt precision på bollen. Precis som i verkligheten.

För att försvåra är det inlagt ett antal hinder. Dels fasta saker man bör ta sig igenom, dels rörliga som elefanter och flygmaskiner. Dessutom har banorna höjdskillnader. Vilket något klumpigt är markerat med pilar dit bollen rullar.

Sen gäller det att slå så få gånger som möjligt och på varje hål finns ett rekommenderat "par" som man ska klara. Och klarar man hela banan under par kommer man in bland de odödligas skara på disketten.

Även om minigolf inte är det mest upphetsande spelet som någonsin konstruerats är Miniputt ett bra sportspel. Miniputt återskapar samma känsla som spelet det efterliknar. Kommer man in i rätt rytm i början av en omgång är det lätt att fortsätta att slå bra på banorna. Missar man rytmen och sumpar ett lätt hål har man svårt att komma tillbaks i matchen. Man tappar koncentration och förmåga att vinkla bollen rätt.

Grafiken är klar och tydlig. Och gubben som spelar är enbart han rätt intressant att följa. Slår han bollen i vattnet bryter han exempelvis klubban över knäet. Klarar han hålet på par hoppar han högt och viftar med klubban. Klarar han en bana under par skuttar han upp utan klubba i handen.

Ett minus med spelet är att bollen aldrig lämnar marknivån. Det går inte att få bollen att hoppa och studsa, vilket är besynnerligt för mig som brukar slå bollarna utanför banan...

Miniputt är ett småputtrigt spel med bangolf som förebild. Visserligen är det spelbart, men till syvende og sist är det bara ett dataspel för minigolf.

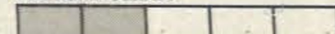
Lennart Nilsson

Företag: Accolade

GRAFIK:



SVÅRIGHETSGRAD:



ORIGINALITET:



VARAKTIGHET:

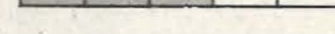


LJUD:



MANUAL:





Snooker & Pool

■ Snooker & pool är ett biljardspel från Gremlin Graphics.

Vad biljard är kanske man inte behöver gå in närmare på.

Egentligen är det två spel som ligger på varsin sida om kassetten. Pool är ett vanligt biljard där man ska skjuta ner sina egna klot i hålen. Det ända som skilljer snooker från pool är i vilken ordning man ska ta kloten, i övrigt är de båda spelen exakt lika. Gremlin Graphics kunde gott ha stoppat in de båda varianterna i ett spel. Man ska absolut inte tro att man får två spel till priset av ett.

Man kan spela antingen mot datorn eller mot varandra. Spelar man mot datorn kan man få den att spela som nybörjare, amatör eller proffs. Spelnivåerna är bra satta, så man har alltid en jämn motståndare att spela mot. En störande detalj är dock att datorn ska fundera så länge vid vissa stötar. Speciellt om man spelar på de högre nivåerna.

Att göra en stöt bereder inga större problem. Man placerar ut ett kryss för att tala om var man vill sikta och sedan bestämmer man styrkan på stöten.

Men har också möjlighet att göra lite mer avancerade stötar genom att skruva bollen. Det svåra ligger inte i att sikta, utan att sikta rätt.

Kloten rör sig ganska realistiskt, med undantag av att de ibland hakar i varandra och sitter fast en liten stund innan de studsar vidare. Vissa klot har också en egenhet av att tvärstanna, ungefär som nån hällt klister på bordet. Men i stor sett ser det ganska bra ut.

Men jag tycker gott de kunde ha gjort biljardbordet och kloten lite större. Det ser lite plottrigt ut, och på en vanlig TV så kan det vara svårt att se färgerna på de små kloten.

Ljudet är inte något man hetsar upp sig över. När kloten studsar mot varandra påminner det mer om ett gammalt maskingevär än studsande biljardklot.

Snooker & pool är inget spel man vill ägna sig särskilt länge åt att spela, åtminstone inte om man spelar ensam. Spelar man mot en kompis blir det som vanligt mycket roligare.

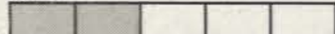
Fredrik Pruzelius

Företag: Gremlin Graphics

GRAFIK:



LJUD:



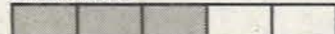
SVÅRIGHETSGRAD:



VARAKTIGHET:

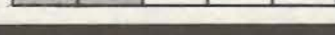


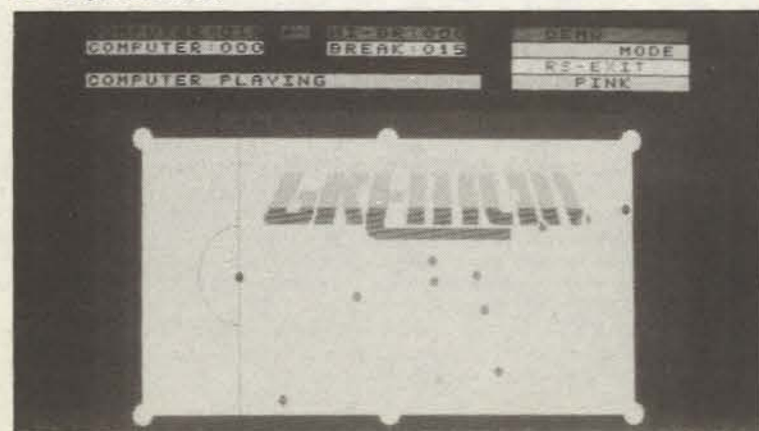
ORIGINALITET:



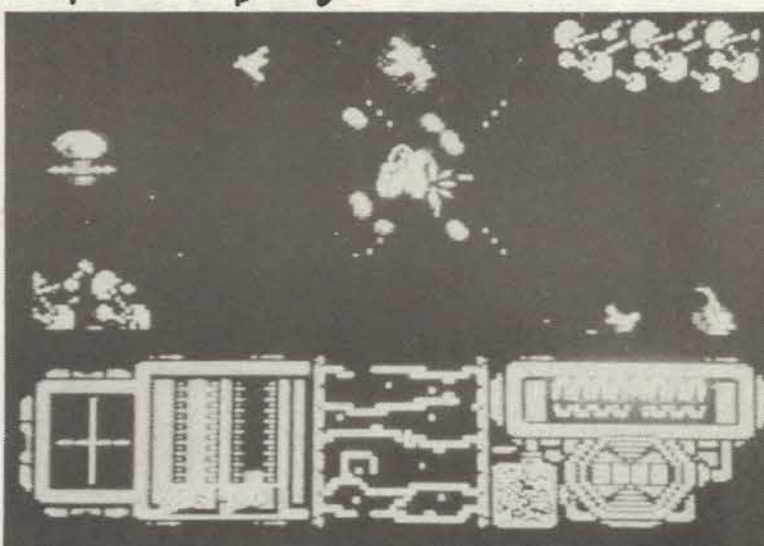
MANUAL:







Firefly



■ Firefly är ett ganska originellt spel som innehåller både action och strategi, i alla fall enligt Ocean själva.

Firefly eller Eldflugan är namnet på ett rymdmoderskepp. Under de senaste årtionden har den kryssat omkring i rymden på ett forskninguppdrag.

När skeppet återkommer till jorden finner besättningen på skeppet att nästan hela det mänskliga släktet har utplånats av ett stort gäng snabbt förökande robotar. De har praktiskt taget koloniserat hela solsytemet med ett stort nätverk från vilket de får sin energi.

Du ska nu ta på dig rollen som kapten på Eldflugan och förstöra nätverket. Du ska ta dig tvärs igenom nätverket till kraftverket i andra änden genom att erövra rutor i nätverket.

Det finns fem sorters rutor — en roboterövrad, en ofullbordad, robotfri dödzon, planet och kraftverket.

Det börjar med den så kallade strategibiten där du ska planera den kortaste vägen fram till kraftverket. Du styr omkring i nätverket med en markör som endast kan röras omkring på dina rutor samt de som ligger närmast intill dem.

Om du beslutar dig för att försöka överta en ruta som inte är fullbordad kommer det upp en skärm med fem rutor upp på skärmen.

I tre av rutorna finns det händer med tummen vänd nedåt, på de andra är den vänd uppåt. Rutorna blinkar nu i vitt och det gäller för dig att trycka på knappen när en av rutorna med uppåtvänd tumme lyser. Misslyckas du skakas alla rutor i nätverket om och du får börja om ifrån utgångsläget igen.

Om du försöker inta en ruta med robotar kommer du till actiondelen som går ut på att du i ett ganska litet område ska finna och förstöra fyra stycken energimaskiner som håller robotarna i just den rutan vid liv.

För att göra detta måste du ibland använda dig av teleporters som man självfallet måste prestera något för att få använda. I detta fall gäller det att man ska stoppa något som liknar ett tombolahjul när den visar på en grön prick. Detta ska man göra tre gånger i rad.

Grafiken i spelet är inte den bästa men den håller ändå en klass som ligger en bit ovanför medel. Ljudet är lite tråkigt men de ljudeffekter som finns är bra.

Spelet som helhet blir lite tråkigt och om man tänkt spela det mycket får man tvinga sig till att spela det efter ett tag.

Tomas Hybner

Företag: Ocean

Pris: 149 Kr (K) 199 Kr (D)

GRAFIK:



LJUD:



SVÅRIGHETSGRAD:



ORIGINALITET:



VARAKTIGHET:



MANUAL:



MEDELVÄRDE: 3.5

Nyheter finns hos din leksakshandlare



ASKERSUND
Lek & Bo
Torget — Tel. 0583-113 11

AVESTA
Lek & Hobby
Malmg 14 — Tel. 0226-531 10

BÅLSTA
Håbo Lek & Hobby
Centrumstråket — Tel. 0171-595 22

EKSJÖ
Lek & Hobby
S. Storg 10 — Tel. 0381-102 75, 102 90

ENKÖPING
Lekstugan
Kungsg 20 — Tel. 0171-398 04

ESKILSTUNA
Lek & Hobby
Kungsg 21 — Tel. 016-12 68 70

FALKENBERG
Lek-Center
Köpmännens Hus — Tel. 0346-807 60

FALUN
Lek & Hobby
Holmg 30 — Tel. 023-221 80

GÄVLE
Leksakshuset
(Affärshuset Winn) — Tel. 026-10 33 60

GÖTEBORGS FÖRORTER
AB Tomby Leksakskällan
Selma Lagerlöfs Torg — Tel. 031-52 58 10
HISINGS-BACKA

HAGFORS
Wanja Leksaker Eftr.
Geijersholmsv 1 — Tel. 0563-103 63

HALMSTAD
Lek-Center AB
Köpmang 8 — Tel. 035-12 86 50

HÄLLEFORS
Eia Magasinet
Schillingev 4 — Tel. 0591-111 50

KARLSKRONA
Leksakshuset Backabo
Lindesnäsv 1 — Tel. 0455-242 10

KARLSTAD
Leksakshuset
Drottningg 15 — Tel. 054-18 00 85

LULEÅ
Lekvaruhuset
Timmermansg 16 — Tel. 0920-259 25

MOTALA
Lek & Hobby
Bispmotalag 5—7 — Tel. 0141-562 50

NORA
Lek & Hobby
Storg 12—14 — Tel. 0587-143 46

NORRKÖPING
Peking Data
Hörng 5 — Tel. 011-13 25 85

OSBY
Leksakshuset Tjabo AB
V. Storg 38 — Tel. 0479-113 80

PITEÅ
Lek & Hobby
Storg 38 — Tel. 0911-162 71

RIMBO
Björks Lek & Hobby
Uppsalav 5 — Tel. 0175-702 47

SKÖVDE
AB Leknalle
Storg 22 — Tel. 0500-124 06

STOCKHOLMSFÖRORTER
Farsta Lek & Hobby
Farstaplan 8 — Tel. 08-64 13 00
Lek & Hobby
Väsby Centrum — Tel. 0760-309 33
Viksjö Lek & Hobby
Viksjöplan — Tel. 0758-133 80

STRÖMSTAD
B-G Lek
Södra Hamng 4 — Tel. 0526-141 56

SUNDSVALL
Lek & Hobby
Kyrkog 21 — Tel. 060-15 87 00

SÖDERTÄLJE
Södertälje Leksaks AB
Kringlan — Tel. 0755-397 90

TOMELILLA
Alf Leksaker
Norreg 6 — Tel. 0417-100 08

TRANÅS
Lek & Hobby
Storg 19 B — Tel. 0140-138 43

TROLLHÄTTAN
Leksaken
Oden Affärshus — Tel. 0520-311 33

UPPSALA
Nallens Leksaker
S:t Persg 16 — Tel. 018-14 34 25
Bästis AB
Vaksalag 9 — Tel. 018-14 26 20

VEBERÖD
Firma Ocki
S Järnvägsg 6 — Tel. 046-803 96

VINGÅKER
Lek & Hobby AB
Storg 23 — Tel. 0151-104 42

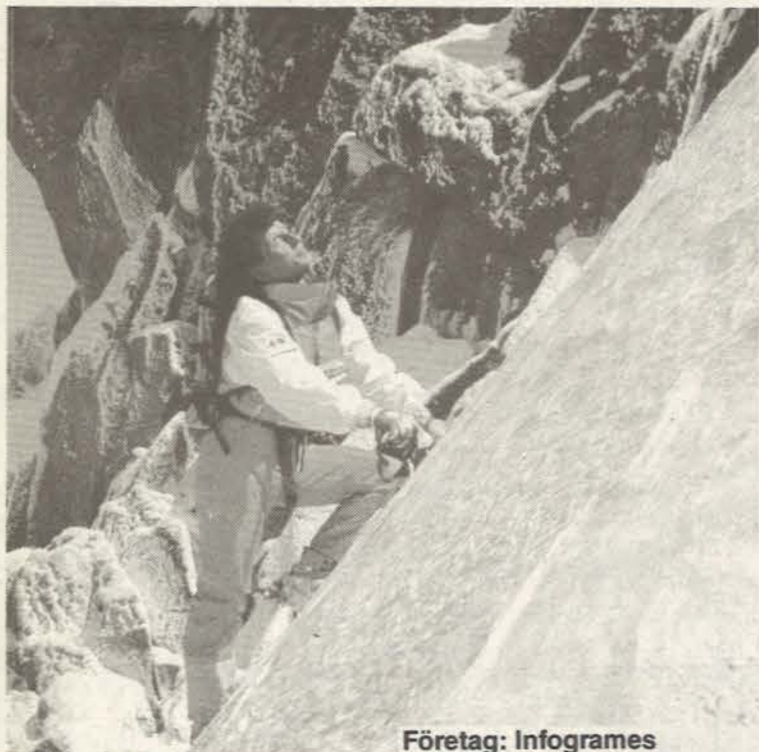
VISBY
Lekstugan AB
Hästg 18 — Tel. 0498-150 44

VÄSTERÅS
Poppis Lek
Gallerian — Tel. 021-12 85 30

ÄLVSBYN
Lekbutiken
Storg 8 — Tel. 0929-101 40

ÖSTERSUND
Korg-Olles
Stortorget 1 — Tel. 063-11 00 14

DATA-GL Box 3054, 720 03 Västerås • 021-18 17 91



CHAMONIX CHALLENGE

■ Om inte Mohammed kan komma till berget får berget komma till Mohammed.

Kan du inte ta dig till ett berg får du nu chansen att ändå uppleva känslan av att klättra genom att ladda in Chamonix Challenge från Infogrames. Frågan är bara om det är rätt att kalla det ''känsla'' att sitta framför datorn och kämpa sig uppför ett högt berg.

Att klättra kräver en del förberedelser om det ska bli en lyckad tur. I verkligheten måste mycket planeras, men på datorn är det bara några få saker som ska ordnas.

I planeringen ingår att bestämma hur många turer du vill göra och på vilken svårighetsgrad klättringen ska ligga.

Svårighetsgraden varierar i fem steg från enkelt till mycket svårt, där den enklaste verkligen är lätt vilket gör att man inte tröttnar därför att spelet är för svårt.

Klättringen kan utföras på olika delar



av berget som du själv väljer genom att peka ut en väg på en bild av berget på skärmen.

Innan klättringen kan börja måste du dessutom fylla din ryggsäck med saker och mat. Ju mer du fyller din ryggsäck, desto tyngre blir den och klättringen jobbigare.



Du måste bestämma när och på vilket årstid du börjar din färd.

Själva klättringen består av tre moment. Du börjar med att gå på en glaciär. De faror som hotar är glaciärsprickor och risken att ramla ner på sidan. Ramlar du ner finns det chans att livet hänger på en tråd, om du har en säkerhetslina. För att klara dig ur nödsituationer krävs att du alltid är förberedd med någon form av säkerhetsanordning, annars är det kört.

På snösluttningar och sprickor i glaciären ska du med hjälp av fötter och isyxor dra dig uppför.

Det tredje och jobbigaste momentet är klättring på klippväggar. Där måste du kontrollera armar och ben och välja en bra och säker väg uppför berget. Om en



arm eller ett ben har dåligt grepp riskerar du att ramla ner.

På skärmen har du information om höjd, tid, kvarvarande avstånd till målet och din kondition. Ibland blir du hungrig, trött, kall, varm eller törstig och måste då vidta åtgärder.

Chamonix Challenge är egentligen inte så speciellt svårt bara man tar det





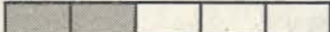
lugnt och gör allt systematiskt. Grafiken är inte imponerande. Bergen ser rätt kantiga ut. Ljudet är inte heller så speciellt bra och består i princip endast av lite ljudeffekter som ska föreställa vinden etc. Men bortser man från allt detta så är Chamonix Challenge trivsamt att spela.

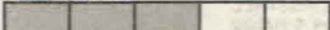
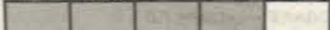
Kalle Andersson



Företag: Infogrames

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:




■ Det är år 3002 och riddarna har återuppstått från den engelska medeltiden för att få slåss tappert i diverse olika torneringar.

En sak skiljer sig dock, riddarna som slåss är inte längre tappra män i skinande rustningar utan robotar, förvisso är de också ganska skinande. **(Lysande slutledning Holmes. Watsons anm)**

En sak är fortfarande den samma. Den största äran får man genom att vinna den största av alla torneringar och att undgå förudmjukelsen det innebär att skadas eller dö . . .

Spelet är uppdelat i tre delar. Den första går ut på att man ska rädda strandsatta robotar på tre främmande planeter.

Du flyger med din robot över landskapet och ska stanna ett visst tag på varje robot du skall rädda samt när du plockat upp den flyga tillbaka till den plattform som är din bas.

Runtomkring på planeten flyger det omkring olika farliga varelser och saker. Bland annat än hästskomagnet. Dessa ska man naturlivis skjuta med sin laser.

Del två kan inte påbörjas förän man klarat del ett. Den går ut på att man skall flyga runt, denna gång i en omloppsbana runt en planet, och samla på sig diverse utrustning. Samtidigt ska man naturligtvis skjuta på allt som rör sig i någon annan riktning än bort ifrån en själv.

Del tre som inte kan spelas utan att man klarat del två går ut på att man skall tävla i tre grenar mot antingen datorn eller en kompis. De tre grenarna är jetturnering, lasersvärdsfäktning och potonkedjeslagsmål. Låter det konstig, det är det också.

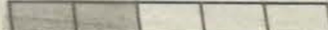
Grafiken i spelet är inte mycket att hurra över och råkar man av misstag skruva upp volymen till hörbar nivå är man snabb på att skruva ned den igen.

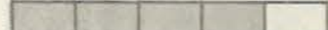
För att visa vad jag tycker om Knight Games II krävs det fnysningar, frustningar och obscena gester, synd att det är svårt att förmedla dem i text . . .

Tomas Hybner



Företag: English Software

GRAFIK:

LJUD:

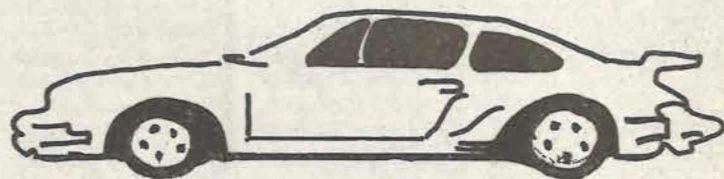
SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

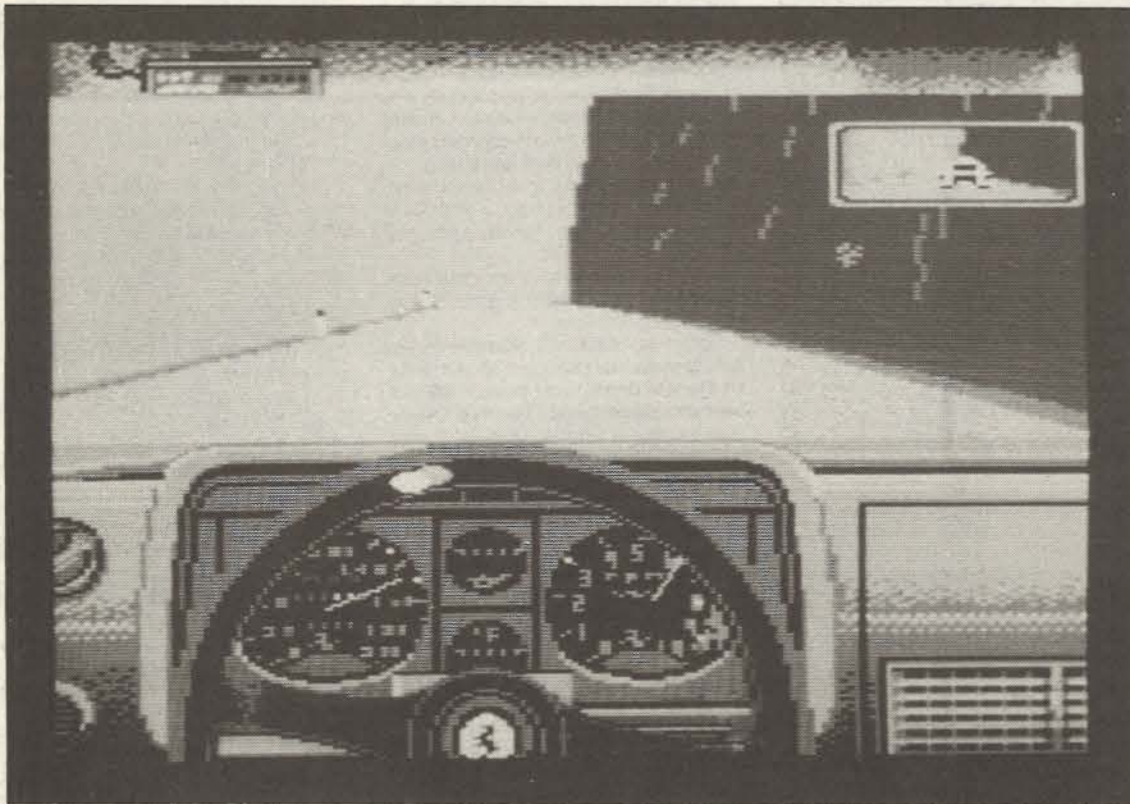
ORIGINALITET:

MANUAL:


MEDELVÄRDE: 2.8

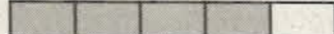
TEST DRIVE

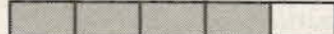


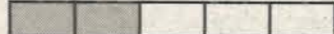


Amiga-versionen

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


MEDELVÄRDE: 3.3

64:a-versionen:

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


MEDELVÄRDE: 2.5

■ Det finns säkert fler versioner av det här spelet än vad jag har fingrar. En prerelease till Amigan, en ny Amigaversion, ytterligare en version samt någon version till 64:an. Och sedan allihopa ett flertal olika förpackningar.

Det sägs ju att kärt barn har många namn. Men när det kommer till dataspel har tydligen kärt dataspel många versioner.

I detta kanadensiska bilspel gäller det att köra så fort det går längs en kustväg där man har ett stup till vänster och en bergvägg på höger sida.

Man har fem olika bilar att välja mellan. Allt från den långsamma Corvetten till den snabbare Ferrari Testarossa. Som kryddor i körningen har spelproducenterna lagt in poliser. De sätter dit fortkörare. Men kör man tillräckligt fort kommer polisen aldrig i kapp.

Dessutom måste man ta hänsyn till mötande bilar, samt se till att man inte varvar över motorn. För om så sker, eller om man krockar eller kör över stupet, krossas vindrutan.

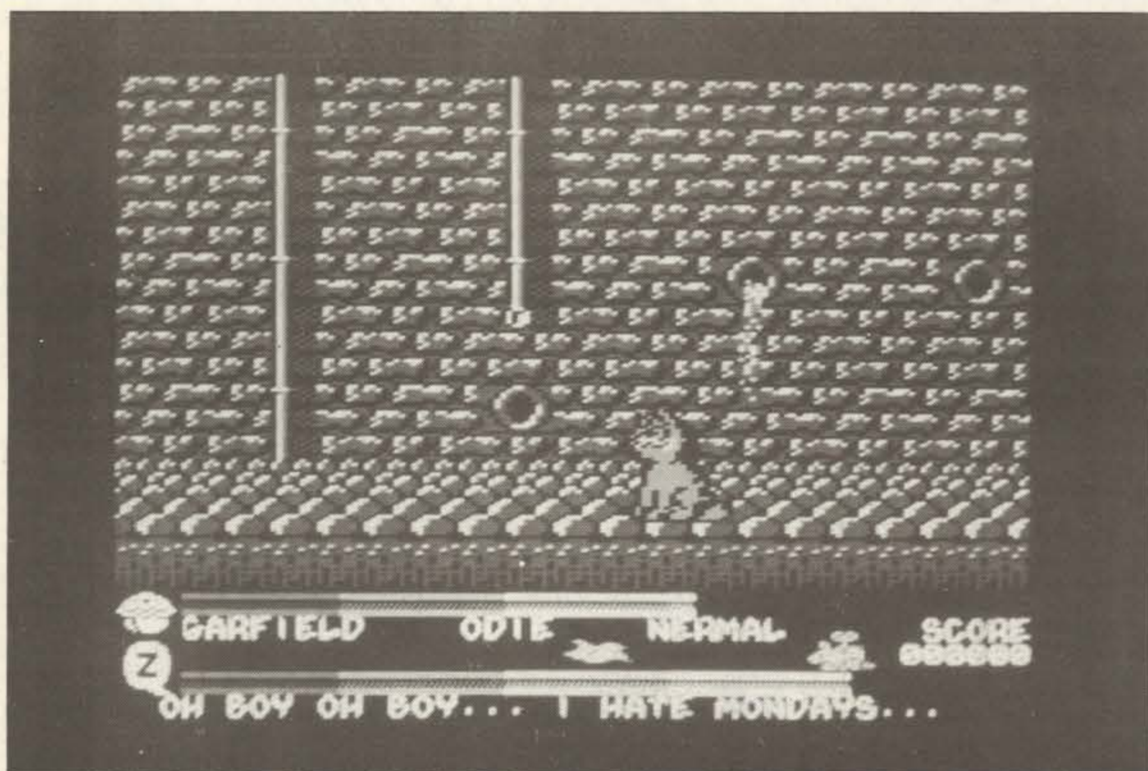
Test Drive är ett i sanningens namn ganska tunnt spel. Att köra 64:a-versionen är inte roligt. Bilarna vill gå betydligt fortare än vad burkens grafik orkar med. Så alla rörelser är hackiga och styrningen av bilen känns allt annat än tillförlitlig.

Amigaversionen är något bättre. Det finns en hel del påhittiga detaljer som i och för sig även finns på 64:a-versionen men som bara kommer till sin rätt på en Amiga. I bland dessa detaljer märks en effektfull backspegel och radarvarnare med ett antal lysdioder.

Test Drive liknar ingenting man sett. Och vad man sett är skärmbilderna på omslaget. Och de liknar inte alls spelet.

Det är svagt av den brittiske licenstillverkaren att inte ha korrekta skärmbilder på omslaget. Tilläggas kan är att den amerikanska manualen till Test Drive skulle ha fått fyra i betyg. Så pass sämre är de europeiska versionerna.

Lennart Nilsson



GARFIELD

■ Ett spel om en katt som ska leta reda på sin inspärrade flickvän låter kanske inte nånting att göra ett spel på.

Spelet skulle säkert ha varit ganska trist om inte katten i fråga hade varit Garfield, eller Gustav som han heter på svenska. Gustav är den coolaste av alla katter, inklusive Pelle Svanslös... **(Både Fritz the Cat och Feta Freddys Katt är betydligt coolare. Red anm)**

Spelet börjar en morgon, en måndag, en veckodag som Gustav hatar. (Han är inte ensam om det...) Gustav får reda på att Arlene är inspärrad. Om det inte vore för att Arlene är den sötaste katten i stan så skulle han säkert ligga kvar och sova bort måndagen.

Som ni vet har Gustav två behov — äta och sova. Därför gäller det att inte bli för trött under den tid som man är ute och letar efter något att äta. Hur hungrig och trött Gustav är framgår av två mätare.

Runt omkring i spelet finns mat och andra saker man kan ha nytta av för att finna Arlene utspridda. Det gäller att vara taktisk och inte springa omkring i onödan och slösa energi. Det gäller också att klura ut vad de olika sakerna ska användas till.

Man styr Gustav med joystick. Styrningen är tämligen avancerad, men man lär sig ganska snabbt hur man gör de olika rörelserna.

Det som tar på krafterna mest är dessa jobbiga hundar, och speciellt jobbig är Ådi, den alltid lika pigga, dumma, flåsande hunden som hoppar omkring med sina fladdrande öron som en liten groda. Men man får inte vara för elak mot Ådi. Han behövs nämligen för att rädda Arlene. Men en liten spark då och då gör inte så mycket...

Grafiken i spelet är precis som den ska vara. Som en serietidning. Inga onödiga krussiduller. Man känner verkligen igen alla figurer från serien. De kanske inte rör sig så där fantastisk bra, men bra mycket bättre än i serien...

Även ljudet är bra. Man kan välja mellan att höra en melodi eller ljudeffekter under spelets gång. Det senare är att föredra. Även om melodin inte dålig, så tröttnar man på den efter ett tag, precis som många andra låtar i datorspel.

Garfield är ett spel för oss som tröttnat på att åka omkring i rymden och skjuta på rymdmonster. Det här är ett spel med humor, precis som serien. Man har lyckats med att föra över stämningen från serien in i spelet och det är inte det lättaste.

Fredrik Pruzelius

Företag : Softek International inc.

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

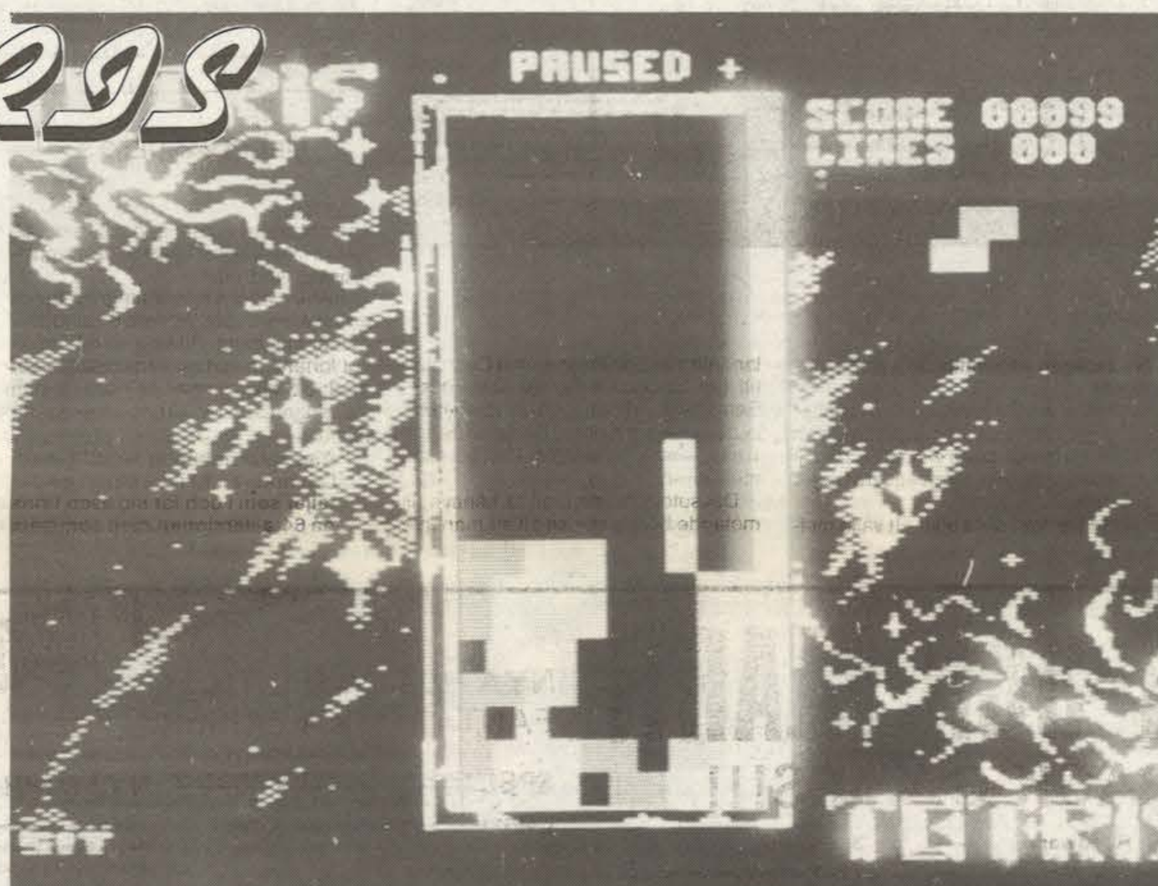
VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:

MEDELVÄRDE: 3.5

TETRIS



Företag: MirrorSoft

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:

■ Glasnost ändrar på mycket i Sovjet.

Och i Gorbatjovs spår kommer nu också det första dataspelet.

Jo det är sant, Tetris heter det och liknar inget jag tidigare spelat.

Någon story runt Tetris finns och behövs inte. Olikformade block faller ner från övre delen av skärmen, du kan rotera och styra dem i sidled ända tills de slår i botten av spelplanen.

Målet är att få dem att falla så att de bildar en horisontal obruten linje över spelplanen, när de gjort det försvinner de som ligger i linje och bildar plats för nya block.

Missar man så blir det en outnyttjad area som tar upp plats när nya block faller ner. Man får poäng för varje block som faller och extra poäng när man lyckas få dem i en rad.

Till höger om spelplanen finns en ruta där man ser av vilken typ nästkommande block blir, vilket underlättar planeringen av hur man ska placera blocket som faller. När blocken blivit så många att de når toppen av spelplanen tar spelet slut.

Detta låter kanske exakt som vad man skulle kunna vänta sig av ett ryskt spel — stendött och tråkigt.

Men det stämmer inte, Tetris är förvisso ett mycket primitivt spel som många kanske skrattar åt. Men det har andra kvaliteer. Det är mycket fängslande att spela och sysselsätter hjärnan mer än fingrarna. Det är svårt att förklara varför, men faktum är att jag spenderat mer tid på att spela Tetris än många andra betydligt mer tekniskt avancerade spel. Just bara för att man tänker 'bara en gång till' varje gång man dött.

Grafiken är mycket primitiv med hackig klossgrafik. Ljudet är ej heller det så avancerat men det spelas hela tiden musik som förstärker den mystiska känslan av spelet perfekt. Man kan även få ljudeffekter i stället men de är värdelösa.

De stora programföretagen har ännu inget att frukta från Sovjetiska spelmakare när det gäller teknisk kvalite, men det är ett svaghetstecken när ett så pass enkelt spel som Tetris ändå kan konkurrera med dem.

Tetris liknar inget jag tidigare spelat, det är mycket fängslande och kan vara ett roligt alternativ till yterligare ett 'Blast em up' spel.

Pekka Hedqvist

POINT X

Point X är ett enkelt shoot'em up spel i verklig arkad-stil. Du flyger ett attackplan under ett hemligt uppdrag. Du flyger över fiendeland och ditt uppdrag är enkelt — skjut och bomba så mycket du ser! När du klarat dig igenom 10 nivåer av land, hav och städer så når du Point X, vad nu det kan vara!

Spelplanen upptar (tyvärr) ungefär hälften av skärmen. Där scrollar ett landskap fram och längst ner på skärmen är ditt plan. Du kan flyga omkring hur du vill samtidigt som bakgrunden hela tiden scrollar framåt.

Point X är inte direkt ett originellt spel, men det är trots det ganska roligt att spemen det är trots det ganska roligt att spela. Grafiken är välgjord och allting är smått och detaljerat. Bortsett från den suveräna melodin som spelas när spelet är inladdat så är ljudet lite tunt. Och det verkar som det endast finns två olika ljudeffekter, när man skjuter och när man blir träffad, det är ganska svagt.

Johan Pettersson

Företag: Power

GRAFIK:

Ljud

ORIGINALITET:

VARAKTIGHET:

SVÅRIGHETSGRAD:

MANUAL:



OKINAWA

■ Okinawa är ön där en av de blodigaste och mest omtalade striderna mellan USA och Japan ägde rum under våren och sommaren 1945.

Du ska som chef för de amerikanska styrkorna landstiga och eliminera alla japanska förband på ön.

Även på den lättaste av de åtta svårighetsgrader som finns är det svårt att vinna. Det blir stora förluster som gör att man tycker man har för få enheter. Det finns sju ställen att landstiga på. De är utspridda över hela ön så att du vid behov kan anfalla fienden bakifrån.

För att göra förflyttningar har varje enhet ett visst antal "Movement Points"(MP). Det finns två sorters terräng, berg och slätter. Det kostar mer MP att förflytta sig i berg än på slätter. Det är ett bra sätt att åskådliggöra realismen i förflyttningarna. I verkligheten är det ju svårare att ta sig fram i bergen än på slätterna.

Bildskärmen är uppdelad i fyra delar. I mitten finns kartan över ön. Ovanför kartan visas de amerikanska enheterna och under de japanska. Längst ner på bildskärmen visas vilka order som kan beordras och vilket väder det är.

Okinawa spelas i omgångar; amerikanen gör alla sina drag för att sedan låta japanen göra sina. Det hade nog blivit för svårt om det skulle vara realtid i stället för omgångar. Även om spelen blir mer realistiska. Svårigheten hade varit att göra landstigningar samtidigt som man måste sköta trupperna som redan är i strid.

Omgången är inte uppbyggd som de brukar vara, först ger man order till alla enheter som sedan utför dessa. Enheterna utför orderna direkt när de fått dessa. Detta pågår tills man gått igenom alla enheter.

Trots avsaknaden av ikoner styrs hela spelet med hjälp av joystick.

Grafiken är varken bra eller dålig. Den duger för ett strategispel i den här prisklassen.

Manualen som är på lättläst engelska är bra. Den är liten och kortfattad men där står allt nödvändigt. Man behöver inte sitta och plugga in en massa kommandon.

Okinawa är ett ganska svårt men bra spel. En nybörjare skulle nog tycka att det är i svåraste laget. Men svårigheter är ju till för att lösas. Det är roligt och man tröttnar inte i första taget.

Hans Ekholm

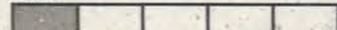


Företag PSS

GRAFIK:



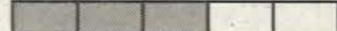
LJUD:



SVÅRIGHETSGRAD:



VARAKTIGHET:



ORIGINALITET:



MANUAL:



Power Struggle

Nu har det verkligen brakat löst. Aldrig förr har förbindelserna mellan supermakterna USA och Sovjet haft så låg temperatur. Den börjar närma sig den absoluta nollpunkten.

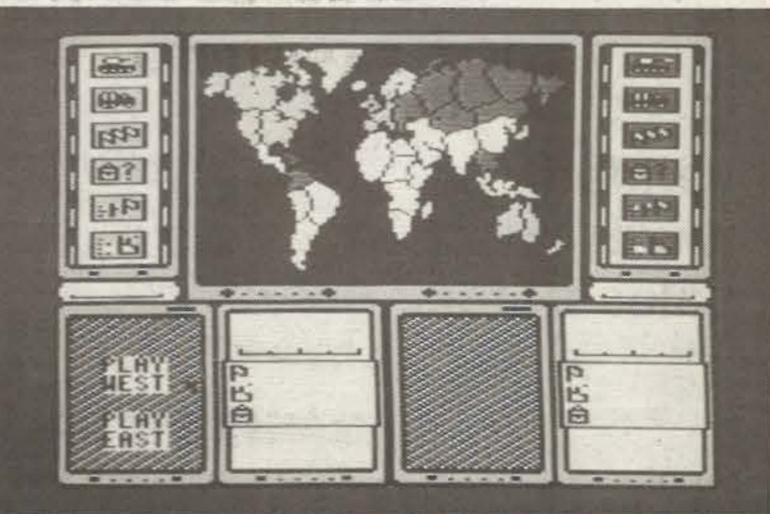
Så inleds Power Struggle, ett lite annorlunda strategispel. Det hela går ut på att du ska skaffa ditt land världsherravälde. Till ditt förfogande står militären och politikerna med sina kunskaper. Du ska avgöra om ett land ska invaderas av militären eller av politikernas övertalning och skrämseltaktik. En svår avvägning eftersom ett anfall leder till världskrig.

Världen är uppdelad i ett antal olika territorier. Varje territorium har sex olika saker det kan uträtta. Dessa är anfalla, ge industrihjälp, ge militär förstärkning, politik, bygga armeer och bygga industrier.

Genom att anfalla eller satsa på politiskt inflytande kan ett land vinns till din sida.

Bildskärmen är uppdelad i sju fält. Sex av dessa är uppdelade på två spelare. Mitt i skärmen finns en världskarta. Runt om finns meny, informationsruta och en mindre karta.

Här har PSS använt ett menysystem som är väldigt bra. Det finns sex olika ikoner som visar de saker varje territorium kan göra. Detta medför att man inte





behöver sitta med manualen i ena handen och joysticken i andra.

På den stora kartan går du runt med en stor kvadratisk markör. Med den visar du i vilken del av världen du vill göra något. Den delen visas då på den lilla kartan där du bestämmer vilket territorie du vill titta på eller ge order till. Det kommer då att visas i informationsrutan hur starkt territoriet är militärt, politiskt och industriellt. Du ser också åt vilket håll territoriet ligger politiskt och vad som hänt omgången innan.

För att stressa upp speltempot ligger en tidsbegränsning för varje omgång. Det är bra. Varje omgång blir inte så långdragen.

Manualen är precis som den ska vara. Den innehåller det den ska och inget mer. Visserligen är den på engelska men ändå lättläst.

Det är roligt att möta datorn men jag föredrar att möta polare. För som i de flesta spel finns det brister. Här saknas det olika svårighetsgrader på datorn. Det leder till att det blir enkelt att vinna över datorn. Det blir mer vänta och se vad datorn gör för att sedan göra motdrag. Det blir då mycket att göra i slutet av omgången. Man kan då begå ett ödesdigert misstag.

För att det inte ska bli tråkigt med samma uppdelning av territorier så kan du även ta fram nya. Dom blir då slumpvis uppdelade.

Spelet har bra grafik men som i de flesta fall finns inget ljud. Det kan spelas av en eller två spelare.

Power Struggle är ett spel som jag rekommenderar nybörjare och även i viss mån mer erfarna spelare.

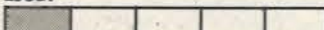
Hans Ekholm

Bolag: PSS

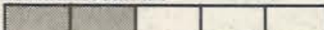
GRAFIK:



LJUD:



SVÅRIGHETSGRAD:



VARAKTIGHET:



ORIGINALITET:



MANUAL:



DATALÄTT

Commodore

Ledande leverantör av Commodore-produkter

C-64 världens mest sålda dator

C-64
C-128D
Bandspelare 1530
Matrisprinter MPS 1200
Matrisprinter Citizen
Star LC 10
Diskettst. 1541-C
Diskettst. 1581-C

RING FÖR PRIS!

PAKETPRIS från 1895:-



SPEL TILL 64/128

	kassett	diskett
'43 one year after	49:-	99:-
720 Degress	139:-	179:-
ACE 2	139:-	179:-
Advanced Flight Trainer		249:-
AER Borne Ranger.	159:-	229:-
Arcade itall of fame	119:-	
Arcanoid	99:-	159:-
Arctic fox	119:-	179:-
Army moves	119:-	179:-
Bangkok Knights	119:-	179:-
Black Magic	119:-	179:-
Blood and Guts	129:-	179:-
Bubble Bobble arcadspel	139:-	179:-
Captured	119:-	179:-
Campionship Wrestl	119:-	179:-
Colossus Chess	139:-	
Combat School	119:-	179:-
Convoy Raider	119:-	179:-
Defender of the Crown	149:-	229:-
Delta	119:-	179:-
Destroyer		199:-
Dragons Lair Part II	99:-	149:-
Elevator Action	99:-	159:-
Elite	179:-	219:-
Express Raiders	119:-	179:-
Fire Track	119:-	179:-
Flight Simulator II	375:-	475:-
Gamer Over	119:-	179:-
Howard the Duck	119:-	179:-
Indiana Jones	119:-	179:-
Infiltrator	119:-	179:-
Jailbreak	119:-	179:-
Live Ammo	119:-	
Mask	139:-	179:-
Mega Apocalypse	119:-	179:-
Nemesis	119:-	179:-
Oink	139:-	179:-
Panorama	119:-	179:-
Paper Boy	119:-	179:-
Pawn		229:-
Prohibition	119:-	179:-
Project Stealth Fighter	169:-	229:-
Saboteur II	139:-	179:-
Salomons Key	139:-	179:-
Sky Runner	49:-	99:-
Solid Gold (saml.kass)	119:-	179:-
Space Harrier	119:-	179:-
Specialpaket, 5 spel	99:-	149:-
Starglider	119:-	179:-
Stealth Mission		450:-
Summary Trilogy	119:-	179:-
Super Huey II	119:-	179:-
Superstar Ping Pong	49:-	
Taipan	99:-	159:-
Tank	139:-	179:-
Tenth Frame	119:-	179:-
Terracresta	119:-	179:-
Tetris	119:-	179:-
The living Daylights	119:-	179:-
The Three Musketeers	149:-	199:-
Trio Hit Pac	119:-	179:-
U.S.A.A.F.		229:-
Wizball	119:-	179:-
Worldgames	119:-	179:-

MÅNADENS SPEL

	kasset	diskett
The last Ninja	119:-	179:-
California games	119:-	179:-
Barbarian	119:-	179:-
Edyx Epics	119:-	179:-
Leaderboard W.Class	119:-	179:-
Gunship	139:-	179:-
Guild of Thieves		229:-
Outrun	109:-	169:-
Super Sprint	119:-	179:-
Airbourne ranger	359:-	229:-
Encounter	119:-	179:-
Rampage	119:-	179:-
Galactic games	119:-	179:-
Ryagar	119:-	179:-
R.I.S.K.	119:-	179:-
Super Hang On	119:-	179:-
Wargame constr.set		249:-
Platoon	119:-	179:-
Rastan	119:-	169:-
Black Lamp	119:-	179:-

TILLBEHÖR

JOYSTICKS	
Attack VG200, mikrobrytare 4 avfyrningsknappar, autofire	195:-
Attack VG119	99:-
Attack VG500	249:-
Slick Stick	99:-
Tac 2	195:-
Wico redball/bathandle	289:-
Wico super three way	379:-
DISKETTER 10-PACK	
No name, 5 1/4" MD2D	89:-
Goldstar, 5 1/4" MD2D	119:-
Nashua, 5 1/4" DS/DD	199:-
Goldstar, 3 1/2" MF2DD	195:-
Nashua, 3 1/2" DS/DD	395:-
Diskettbox 100 5 1/4"låsbar	189:-
Diskettbox 75 3 1/2" låsbar	189:-
Tomband C15	10:-
Rengöringskassett	59:-
Tonjusteringskassett m. spel	119:-
Diskettsklippare	69:-

ATTACK WG 200



Ny läcker Joystick med:
Microswitschar – Sugproppar
Gripp-handle handtag – Autofire
4 st fireknappar – Ett års garanti

Pris endast 195:-

LITTERATUR

Vic 64 Basicboken Sybex	169:-
Vic 64 Grafikboken Sybex	198:-
C-64 prog ref.guide	269:-
Programmingthe C-64 The definive guide	391:-
Mitt första Basic program	179:-
C-128 Prog ref.guide	295:-
C-128 Prog guide	249:-
128 Machine lang for beg	241:-
Mapping the C-128	215:-
Computers first book of C-128	215:-
Computers second book of C-128	215:-

NYTTOPROGRAM

Följande program endast diskett

Bok 64	495:-
Bok 128	995:-
Videotextprogram	495:-
Cadpak 64	399:-
Cadpak 128	599:-
Super C 64/128	599:-
Chartpak 64/128	399:-
Superpascal 64	599:-
Vizawrite 128	1.495:-
Vizastar 128	1.495:-
Superbas 128	995:-
Supertext 128	995:-
Startexter 64	295:-
Geos	695:-
Registerprogram	199:-

14" FÄRGMONITOR CM 8833

hög kvalitet
avstånd 0.42 mm
Stereohögtalare
Passar till 64, 128,
Amiga, PC, ATARI

3295:-



Fot 195:-

NYTT! THE FINAL CARTRIDGE III

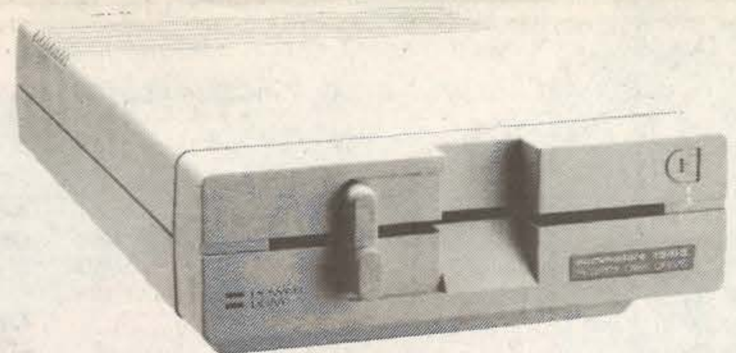
575:-

Svensk bruksanvisning
Fönster
Rullgardiner
Freeze Meny

Gör om Din 64:a till en AMIGA! (Nästan)

NYA COMMODORE 1541-II

Diskdrive



JUST NU

1795:-

CITIZEN 120 D Matrisprinter



2 års garanti
120 T/S dragande
traktormatning
NLQ

64/128 120 D-5	2495:-
Amiga/ATARI 120 D-P	2795:-

NYA C 128 D

utan fläkt

JUST NU!

4495:-

(Monitor ingår ej)



Namn ....
Adress ....
Postadr ....
Tel ....
Målsmans underskrift (om du ej fyllt 18 år) ....

PRISERNA GÄLLER T O M 1 APRIL

Min beställning är:

Önskas The final Cartridge III, för endast 575:- JA ☐
Önskas VG 200, för endast 195:- JA ☐

Alla priser inkl moms
Varorna sänds mot postförskott
Frakt tillkommer
Med reservation för slutförsäljning

KASSETT ☐
DISKETT ☐

Skicka din beställning till:

DATALÄTT

Box 119
241 00 Eslöv
Tel. 0413-125 00

Butik:
Köpmansgatan 12 Eslöv
Öppettider:
Vardagar 13.00-18.00
Lördagar 09.00-13.00

DATALÄTT

KVALITETSJOYSTICKS



Attack WG 119

99:- Rek. konsumentpris

* Kvalitets Joystick under 100-lappen
* Sugproppar vilket ger stadigt fäste
* 2 avskjutningsknappar
* 1 års garanti



Attack WG200

195:- Rek. konsumentpris

* 1 års garanti
* Autofire
* Greppvänligt handtag
* Sugproppar vilket ger stadigt fäste
* Kraftig konstruktion med metallskaft
* 4 avskjutningsknappar
* Mikrobrytare

Attack WG 500

* Sugproppar vilket ger stadigt fäste
* 1 avfyrningsknappar med fräcka lysande lysdioder
* Kraftig konstruktion som ger en härlig spelkänsla
* 1 års garanti

249:- Rek. konsumentpris



ATTACK JOYSTICK FINNER DU HOS:

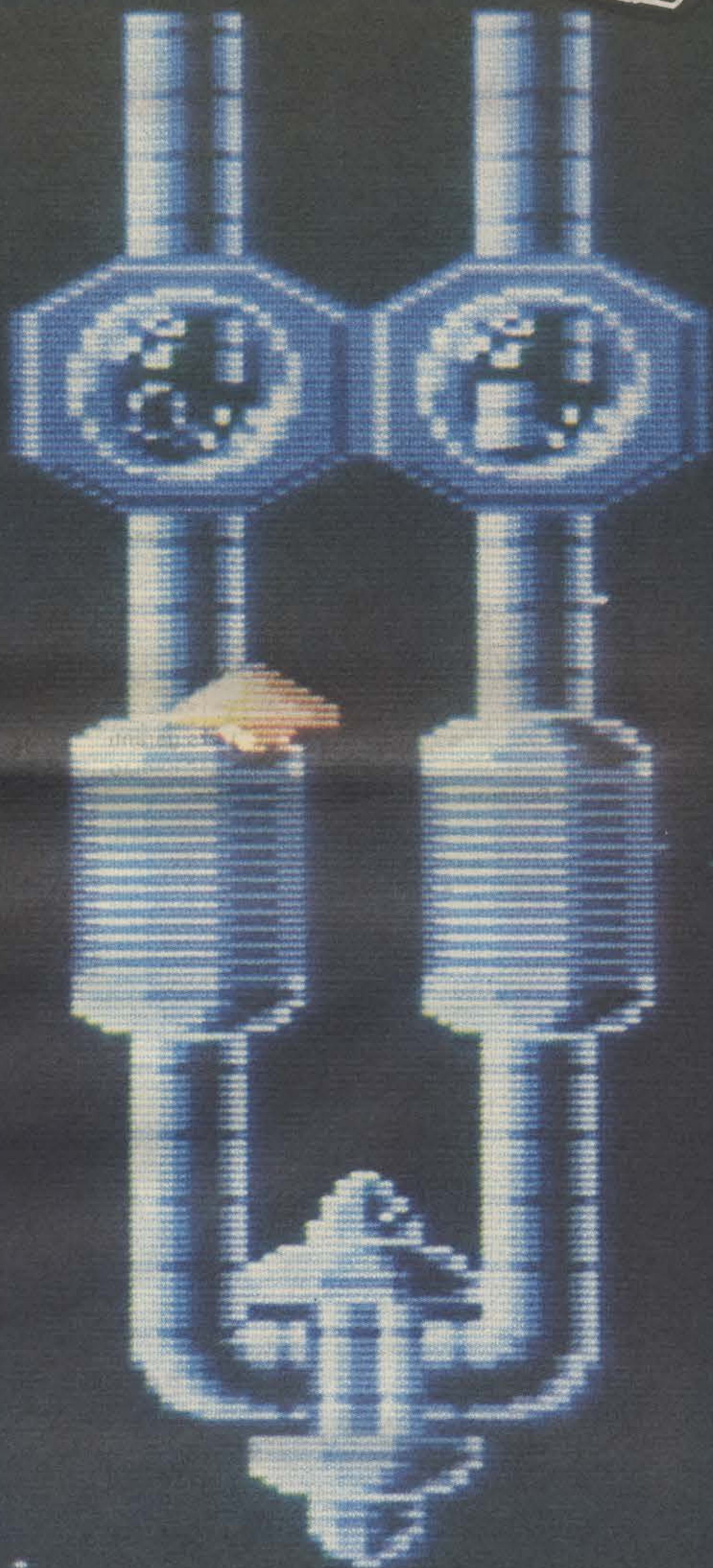
Bollnäs: Dataprodukter AB. **Boden:** Bodens Data. **Borås:** Pulsen Datorer AB. **Bjärred:** Jubeldata HB. **Bovallstrand:** Elda Elektronik HB. **Eskilstuna:** Computer Center. Datorbutiken. **Eslöv:** Data Lätt Ab. **Falköping:** Curi Data. **Falun:** Bilds Data AB. **Finspång:** NHE Electronics. **Finspång:** Finspångs Bok AB. **Gällivare:** Tredata. **Göteborg:** KEAB. Mytech Smådatorer. **Gävle:** Leksakshuset. **Karlstad:** Datacenter. **Kristianstad:** Ak Electronic HB. **Karlskrona:** Parametric AB. **Markaryd:** Lb Elektronik. **Mora:** Novia Butiken. **Lund:** Effekt AB. Record Data. **Lyckeby:** Opus Data AB. **Malmköping:** Data o Foto. **Malmö:** Effekthuset. **Mönsterås:** Allradio. **Nässjö:** Ekdahls Data. Telebutiken. **Norrköping:** Dataxx PCC AB. **Olofström:** JM Radio AB. **Orrefors:** Quick Data. **Sandviken:** Anderssons Radio. Emanuellsons Data. **Skellefteå:** Ljud o TV Centrum. **Stenungsund:** Jims Datashop. **Stockholm:** Stor o Liten. **Söderhamn:** TV specialisten. Effectrix. **Södertälje:** Condor Data. **Sölvesborg:** Bobergs Radio o TV AB. **Säter:** Bodens Data. **Trollhättan:** Datafocus. **Täby:** Pyramid Software. Delta Tech HB. **Varberg:** Lundgrens Bokhandel. **Vetlanda:** Galaxen HB. Telebutiken. **Vimmerby:** Edwinssons Radio o TV AB. **Vänersborg:** Vänersborgs Hemdata. Yngves Elektronik. **Västerås:** Datacorner. Databutiken. **Ängelholm:** Hallbergs Butik AB. **Örebro:** Åkes Radio o Data AB. **Örnsköldsvik:** Oskar Harju AB. Elektor.

Distributör: DATALÄTT AB Box 119, 241 00 ESLÖV Tel. 0413-125 00 Telefax 0413-159 30

Syd-Svensk Reklam Konsult 0413-112 70



TASK III



Ett svettigt shoot 'em up spel. Det är vinnaren i månadens Screen star.

Task III heter det och är garanterat inget taskspel.

■ TASK III är hitintills det enda spelet jag har sett som företaget kunde ha skrutit ännu mer över på baksidan av förpackningen och i reklamen.

TASK III kommer från det relativt okända Databyte som gjort bland annat SPY vs SPY trilogin. Databyte har nu producerat ett shoot'em-up spel som lätt kommer upp i Deltas klass. TASK III är faktiskt ännu vassare i och med att det är snabbare och mycket svårare.

Berättelsen bakom spelet är den gamla vanliga som går ut på att en ond härskare från något ställe som vi inte alls kände till tidigare helt utan anledning har kommit och invaderat vår fridfulla galax.

Du är prins Troma, den enda som fortfarande lever av de få som var med i elitflottan under det stora kriget innan freden bröt ut. Du ska nu ensam ge dig ut och ta kål på den onde härskaren. **(Får i kål? Red anm).**

Glöm allt gammalt skäp om huruvida personer som ger sig på sådana här uppgifter och tror att de ska lyckas är knäppa eller inte, det här är det slutliga insökningsprovet till närmsta dårhus med galler för fönstren.

Spelet är av klassisk shoot' em-up stil där man flyger över ett horisontellt scrollande landskap och skjuter på allt som rör sig.

Det består av 16 nivåer med stegrande svårighetsgrad. Om man jämför svårighetsgraden mellan nivå ett och tre skulle jag kunna betala pengar för att slippa spela nivå 16.

Till sin hjälp har man sju extravapen som kan plockas upp på de olika nivåerna. Extravapnen som vilar mellan två byggnader, som det naturligtvis är mycket korkat att köra på, är en turboenhet som får en att flyga snabbare, eldhastighetsökare, akter och sidlasrar, intelligent bomb, beskyddarsatellit som snurrar runt skeppet och ett nödpaket som innehåller alla vapen samtidigt.

Dessutom finns det också en apparat som skakar om dimensionerna lite och får de fientliga skeppen att röra sig långsammare. Vapnen räcker en viss tid och det blir ibland väldigt otrevligt när de tar slut.

Vissa extravapen "vaktas" också av bubblor som åker omkring på skärmen. Skjuter man dessa byts extravapnet mellan de två byggnaderna ut, så kan man fortsätta tills man får det vapen man vill ha.

Nå, de fientliga skeppen då? De kommer ut i formationer eller en och en ur "baser" som man inte kan skjuta. Skjuter man ned en hel serie med fientliga farkoster får man "jägarbonus" när nivån är slut eller när man dör.

Vissa fientliga farkoster byts också ut mot en ännu fientligare farkost när man skjuter dem. De ger också mycket mer poäng än det normala. Hade de fientliga farkosterna skjutit tillbaka till råga på allt hade jag vid det här laget förbrukat ett flertal burkar nervstillande piller.

Poäng får man inte förrän man dött eller klarat av nivån, då kommer det upp en skärm där man kan se hur många av de olika fientliga farkosterna man skjutit och hur mycket poäng man får. har man klarat av nivån får man också tidsbonus för hur mycket tid man har kvar.

En lite lustig sak är den självmordsbonus på 20000 man får om man inte lyckats skjuta någonting innan man krockar med något.

Det är mycket enkelt att komma in på högpoängslistan om man bara krockar direkt. Första gångerna man spelar spelet känns det lite taskigt att personer som bara krockar så fort spelet kör igång får mycket mer poäng en en som kämpar. Men detta går över i och med att skickligheten och poängen ökar.

TASK III har också ett tvåspelarläge med två valmöjligheter, antingen kan man använda samma joystick eller var sin. Man turas om att spela ett liv var så Hr Chefred kan sluta fundera över hur man spelar två personer med en joystick samtidigt.

Grafiken i spelet är väldigt bra, explosioner, byggnader och fientliga farkoster är alla väldigt välgjorda. Det programmerarna kanske har lagt ned mest arbete i är explosionen som uppstår då man själv dör. Den är den bästa jag sett hittills på en 64:a.

Ljudet är liksom grafiken välgjord men ljudet som uppstår när man skjuter fientliga farkoster stämmer inte överens med vad vi blivit itutade i alla rymdfilmer.

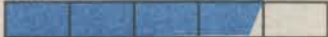
TASK III skulle kunna ha varit tagit ur en spelhall, så bra och fartfyllt är det. I morgon skall jag ringa Taito och Sega och fråga vem av dem som gör arkadversionen . . .

Tomas Hybner

GRAFIK:



LJUD:



SVÅRIGHETSGRAD:



VARAKTIGHET:



ORIGINALITET:



MANUAL:



MEDELVÄRDE: 3.8

DATALÄTT

Commodore

Ledande leverantör av Commodore-produkter

RING!

C-64 världens mest sålda dator



C-64
C-128
C-128D
Bandspelare 1530
Matrisprinter MPS 1200
Matrisprinter Citizen 120D
Star NL 10
Star 160
Diskettst. 1541-C
Diskettst. 1571-C

RING FÖR PRIS!

SPEL TILL 64/128

	kassett	diskett
'43 one year after	49:-	99:-
720 Degrees	139:-	179:-
ACE 2	139:-	179:-
AER Borne Ranger	159:-	229:-
Arcade Itall of fame	119:-	
Arcanoid	99:-	159:-
Arctic fox	119:-	179:-
Army moves	119:-	179:-
Black Magic	119:-	179:-
Blood and Guts	129:-	179:-
Bubble Bobble arcadspel	139:-	179:-
Captured	119:-	179:-
Campionship Wrestl	119:-	179:-
Colossus Chess	139:-	
Convoy Raider	119:-	179:-
Dandy	99:-	149:-
Defender of the Crown	149:-	229:-
Delta	119:-	179:-
Destroyer		199:-
Dragons Lair Part II	99:-	149:-
Elevator Action	99:-	159:-
Elite	179:-	219:-
Express Raiders	119:-	179:-
Fire Track	119:-	179:-
Gamer Over	119:-	179:-
Howard the Duck	119:-	179:-
Indiana Jones	119:-	179:-
Infiltrator	119:-	179:-
Jailbreak	119:-	179:-
Leaderboard	119:-	179:-
Live Ammo	119:-	
Mask	139:-	179:-
Mega Apocalypse	119:-	179:-
Mystery Nile	139:-	179:-
Nemesis	119:-	179:-
Oink	139:-	179:-
Outrun	119:-	179:-
Panorama	119:-	179:-
Paper Boy	119:-	179:-
Pawn		229:-
Prohibition	119:-	179:-
Project Stealth Fighter	169:-	229:-
Saboteur II	139:-	179:-
Salomons Key	139:-	179:-
Sky Runner	49:-	99:-
Solid Gold (saml.kass)	119:-	179:-
Space Harrier	119:-	179:-
Specialpaket, 5 spel	99:-	149:-
Starglider	119:-	179:-
Summary Trilogy	119:-	179:-
Super Huey II	119:-	179:-
Superstar Ping Pong	49:-	
Taipan	99:-	159:-
Tank	139:-	179:-
Tenth Frame	119:-	179:-
Terracresta	119:-	179:-
The living Daylights	119:-	179:-
The Three Musketeers	149:-	199:-
Tomahawk	119:-	179:-
Trio Hit Pac	119:-	179:-
U.S.A.A.F.		229:-
Wintergames	119:-	179:-
Wizball	119:-	179:-
Worldgames	119:-	179:-

MÅNADENS SPEL

	kasset	diskett
The last Ninja	119:-	179:-
California games	119:-	179:-
Barbarian	119:-	179:-
Edyx Epics	119:-	179:-
Leaderboard W.Class	119:-	179:-
Gunship	139:-	179:-
Guild of Thieves		229:-
Outrun	109:-	169:-
Super Sprint	119:-	179:-
Airbourne ranger	359:-	229:-
Encounter	119:-	179:-
Rampage	119:-	179:-
Galactic games	119:-	179:-
Ryagar	119:-	179:-
R.I.S.K.	119:-	179:-
Super Hang On	119:-	179:-
Wargame constr.set		249:-
Platoon	119:-	179:-

TILLBEHÖR

JOYSTICKS	
Attack VG200, mikrobrytare 4 avfyrningsknappar, autofire	195:-
Attack VG119	99:-
Attack VG500	249:-
Slick Stick	99:-
Tac 2	195:-
Wico redball/bathandle	289:-
Wico super three way	379:-
DISKETTER 10-PACK	
No name, 5 1/4" MD2D	89:-
Goldstar, 5 1/4" MD2D	119:-
Nashua, 5 1/4" DS/DD	199:-
Goldstar, 3 1/2" MF2DD	195:-
Nashua, 3 1/2" DS/DD	395:-
Diskettbox 100 5 1/4" låsbar	189:-
Diskettbox 75 3 1/2" låsbar	189:-
Tomband C15	10:-
Rengöringskassett	59:-
Tonjusteringskassett m. spel	119:-
Diskettsklippare	69:-

ATTACK WG 200



Ny läcker Joystick med:
Microswitchar – Sugproppar
Gripp-handle handtag – Autofire
4 st fireknappar – Ett års garanti

Pris endast **195:-**

LITTERATUR

Vic 64 Basicboken Sybex	169:-
Vic 64 Grafikboken Sybex	198:-
C-64 prog ref.guide	269:-
Programmingthe C-64 The definive guide	391:-
Mitt första Basic program	179:-
C-128 Prog ref.guide	295:-
C-128 Prog guide	249:-
128 Machine lang for beg	241:-
Mapping the C-128	215:-
Computers first book of C-128	215:-
Computers second book of C-128	215:-

NYTTOPROGRAM

Följande program endast diskett

Videotextprogram	495:-
Cadpak 64	399:-
Cadpak 128	599:-
Super C 64/128	599:-
Chartpak 64/128	399:-
Superpascal 64	599:-
Vizawrite 128	1.495:-
Vizastar 128	1.495:-
Superbas 128	1.295:-
Supertext 128	1.295:-
V-bok bokf.prog 128	1.595:-
Startexter 64	295:-
Geos	695:-
Registerprogram	199:-
Registerprogram (kassett)	149:-
Register/Kalkyl/Ordb/ADM-pack	495:-
Writer (ordb)	199:-

14" FÄRGMONITOR CM 8833

hög kvalitet
avstånd 0.42 mm
Stereohögtalare
Passar till 64, 128, Amiga, PC, ATARI



3295:-

Fot 195:-

THE FINAL CARTRIDGE III

NYTT!

575:-

SPEL AMIGA

Challenger	149:-
Chess Master	369:-
Chruncher factory	149:-
Dark Castle	450:-
Defender of the crown	349:-
Fairy tale	495:-
Fire power	295:-
Flight simulator II	695:-
Galaxy Fight	199:-
Goldrunner	249:-
Grid Start	149:-
Guild of thieves	295:-
Insanity Fight	299:-
King of Chicago	Ring
Kings quest III	295:-
Knigt orc	249:-
Phalanx	149:-
Power pack (6 spel)	250:-
Roadwar 2000	249:-
Red October	299:-
Silent service	295:-
Sindbad	450:-
Sonix	695:-
Space battle	149:-
Space quest	299:-
Starglider	285:-
Super Huey II	249:-
Terror Pods	299:-
Thai Boxing	149:-
The Bards Tale 1	369:-
The Pawn	295:-
The Surgeon (Operations Sim)	795:-
Three Musketeers	295:-
Test driver	Ring

AMIGA SLÅR DET MESTA!

Amiga 500
Monitor 1084
Extra Drive
RF-Modulator
Extra minne
Färgprinter MPS 1500C

Ring och kolla vårt pris



CITIZEN 120 D Matrisprinter



2 års garanti
120 T/S dragande traktormatning
NLQ

64/128 120 D-5 **2495:-**

Amiga/ATARI 120 D-P **2795:-**

NYTTOPROGRAM AMIGA

Wordperfect	3.695:-
Textcraft plus (ordbehandling med svensk text)	549:-
Modula II, stand vers	1.395:-
Modula II, developers vers	1.995:-
Music studio	395:-
Superbase III (svensk)	1.595:-
Vip professional (Lotus 1-2-3)	2.195:-
Page setter (sidsättaren oslagbart publischerprogr.)	2.216:-
Digiview	2.295:-
Wiza Write, praktfull ordbeh svensk text	1.995:-
Amiga bokföringsprogr	1.845:-
Jumpdisk (månadstidning på diskett ca 10 program	99:-
Delux Paint II pal	1.100:-
Delux Video 1,2 pal	1.100:-
Lattice C 4,0	1.995:-
Delux Music constr.set	1.100:-
Digipaint	995:-

LITTERATUR AMIGA

Programmer's guide to Amiga	295:-
Amiga programmers handbook	295:-
Amiga microsoft basic programmer's guide	289:-
Amiga assembly language programming	175:-
Amiga hardware reference manual	369:-
Amiga intiution reference manual	369:-
Amiga rom kernel manual libraries of devices	495:-
Amiga rom kernel reference manual: Exel	369:-
Computers: Amiga prog. guide	241:-
Computers first book of Amiga	249:-
Amiga dos reference guide	189:-
Inside Amiga grapichs	241:-

Namn ....
Adress ....
Postadr ....
Tel ....
Målsmans underskrift (om du ej fyllt 18 år) ....

PRISERNA GÄLLER T O M 1 APRIL

Min beställning är:

Önskas The final Cartridge III, för endast 575:- JA ☐
Önskas VG 200, för endast 195:- JA ☐

Alla priser inkl moms
Varorna sänds mot postförskott
Frakt tillkommer
Med reservation för slutförsäljning

KASSETT ☐
DISKETT ☐

Skicka din beställning till:

DATALÄTT

Box 119
241 00 Eslöv
Tel. 0413-125 00

Butik:
Köpmansgatan 12 Eslöv
Öppettider:
Vardagar 13.00-18.00
Lördagar 09.00-13.00



TERRAMEX

■ Terramex går ut på att man ska hitta den utskrattade och försvunne vetenskapsmannen Eyestrain som är den enda som kan hindra en jättestor meteor att krascha och utplåna jorden.

Anledningen till att Dr Eyestrain skrattades ut var att han hävdade att just denna meteor skulle krascha mot jorden.

Övriga vetenskapsmän trodde naturligtvis inte på honom utan skrattade ut honom. Eyestrain blev lite bitter på mänskligheten och beslöt sig för att "försvinna". **(Klart suspekt sätt att begå självmord på. Red Anm)**

Ett bra tag senare när det stod klart för alla andra forskare att meteoren faktiskt hade kursen inställd på jorden beslöt de sig för att leta reda på Dr Eyestrain.

Ledarna för de främsta nationerna samlas och presenterar sina bästa män som har störst chans att hitta Dr Eyestrain. Det är ditt jobb att välja vilken av de fem föreslagna personerna du vill använda.

När man väl kommit igång med spelet märker man att det är ett ganska originellt plattformsspel. På en del ställen finns vissa hinder vilka man måste forcera med hjälp av olika saker man hittat i de olika rummen.

Sakerna man hittar tar ett gäng osynliga infödingsbärare hand om. För att använda en sak måste man själv bära den.

Lösningarna på hindren är i ganska många fall logiska men samtidigt lite kluriga. Två livsfarliga boaormar kommer man förbi genom att spela på en flöjt man hittat.

Det är ganska lätt att dö i spelet eftersom det regnar syra samt att det finns ett flertal flygande ödlor och några konstiga djur som dyker upp bakom stenar och gärna slukar ett par äventyrare.

Man får dock lite hjälp av gubben man styr, försöker man gå ut för en kant så stannar han och skakar på huvudet. Vill man ändå fortsätta får man helt enkelt hoppa ut i tomma intet.

När man väl har hittat Eyestrain ska man ge sig ut och hitta de saker han behöver för att stoppa meteoren. De är väldigt originella och i verkligheten hade man inte haft en chans att hitta dem ute i en öken.

Terramex är ett ganska slött spel men det blir inte tråkigare för det. Grafiken är klar och tydlig i tecknad seriestil. Inget småplottrande här inte. Ljudet är det lite värre med, man kan välja mellan att spela med eller utan musik. Vare sig man spelar musiken eller inte hör man de något fåtaliga ljudeffekterna i spelet. Utan musiken känns det lite torrt.

Terramax är ett spel man kan spela ett bra tag och komma på nya saker hela tiden. Men man kan tyvärr inte hålla på allt för länge då tröttnar man.

Tomas Hybner

Företag: Grand Slam Entertainments

GRAFIK:

LJUD:

VARAKTIGHET:

SVÅRIGHETSGRAD:

ORIGINALITET:

MANUAL:

MEDELVÄRDE: 3.3

THE KING OF CHICAGO

■ 1931 dömdes Al Capone till elva års fängelse för skattebrott. Han sattes i Alcatraz och lämnade Chicago öppet för de överlevande spritligorna att ta över.

I King of Chicago från Cinemaware spelar man en smågangster som drömmer om att bli en ny Al Capone.

Man har två år på sig att förverkliga sina planer innan the Halstead act upphävs och det blir lagligt att dricka alkohol igen i USA.

Till att börja med måste man ta över ledarskapet i ligan som styr norra sidan. Sedan gäller det att erövra Chicagos västra sida, centrala delen, the Loop, och sist södra sidan. Detta gör man genom intriger och falskspel, genom att skjuta, kasta bomber och satsa pengar på sin egen favoritpolitiker.

För att nå sitt mål styr man sin gubbe genom att välja mellan olika repliker eller tillvägagångssätt. Man kan vara snäll och mesig mot sin Mae West-liknande flickvän. Hon är faktiskt lika ful i munnen. Då kan hon hjälpa till. Risken är då att ligan vänder sig mot sin nye ledare.

Cinemawares VD Robert Jacob visade mig spelet i början på januari. Stolt visade han bilden hur de hade fått med Chicagos berömda skyline. När jag krasst pekade på Sears Tower, världens högsta hus, och förklarade att det huset minsann inte stod där 1931 greps han av panik.

I den upplagan av King of Chicago som släppts i Europa kan jag inte längre upptäcka Sears Tower i Chicagos skyline.

Spelet är trots sina rörelsemässiga begränsningar oerhört spelbart. Man kan sitta timme efter timme och styra sin gangster genom Chicagos undre värld, bara för att kontrollera vad som händer om man säger den andra repliken vid just ett speciellt tillfälle.

Det är lätt att agera sin gangster även om man inte har överdrivet kriminella tendenser i allmänhet. Man talar oförskämt med sin mamma. Drar en vals för Mae West/flickvännen och drar åt tumskruvarna för alla mesar som man omges av.

Grafiken är som normalt av yttersta kvalitet. Och även ljudet börjar hänga med i svängarna.

Vad King of Chicago saknar är kontinuitet. Spelet tycks vara uppdelat i ett stort antal olika sekvenser som existerar oberoende av varandra. Och det märks tyvärr när man spelar.

Lennart Nilsson



Företag: Cinemaware

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:

MEDELVÄRDE: 4.2

TIME BANDIT



■ Tiden höll på att ta slut. Det gör den, som du kanske vet, även för tidsresenärer. I Time Bandit från Microdeal ska du nämligen kämpa mot tiden.

Du går i ett landskap bland olika byggnader och figurer. Genom att styra din spelare (Bandit) över en byggnad eller figur kommer du in i ett land. Här händer en massa olika saker beroende på vilket land du besöker.

Det som är generellt för de flesta platser är att du ska leta upp en nyckel som kan ta dig ut tillbaka till landskapet där du startade.

Innan du tar dig tillbaka kan du passa på att skjuta ner varelser som ger dig poäng och kanske ökar din styrka.

Vissa av de platser du besöker bjuder på lite ovanliga hinder. På ett ställa hamnar du mitt i ett pacman-spel där du måste mumsa i dig alla prickar innan du kan komma ut igen.

Varje land du besöker har fyra huvudnivåer, varje med fyra undernivåer vilket totalt blir 16 nivåer. Varje gång du besöker ett land ökar nivån ett steg. Ju bättre du blir desto längre kan du komma in i varje land. Målet med spelet är att nå nivå 16 på alla länder och nå slutet, vad som nu händer där...

Det finns ett dual-player mode (två spelare) i Time Bandit. Skärmen delas upp i två delar så att varje spelare har en halv skärm var. Om en spelare kommer in i samma område som den andra spelaren ser på skärmen kommer spelaren att synas i den andres skärm och vice versa.

För att inte spelet skall bli tråkigt för den spelare som dör först återuppstår han i form av en skugga. Skuggan har samma möjlighet som en "riktig" spelare med det undantaget att han inte får några poäng. I dual-player mode kan de två spelarna komma överens om att antingen spela tillsammans och hjälpa varandra eller spela mot varandra och stoppa den andres framfart (och så kan man ju "RÅKA" skjuta ner en spelare när man spelar tillsammans...).

TimeBandit är ett annorlunda spel med en hel del kul effekter. Blandningen av action och äventyrsspel är gjord på att lyckat sätt.

Varken grafiken eller ljudet är så där 100 procentigt lyckade, men är ändå tillräckligt bra för att spelet ska vara intressant. Vad beträffar själva grafiken är den ibland lite ryckig.

Ljudet består av ljudeffekter när man skjuter och träffar föremål och varelser.

Kalle Andersson

Företag: Microdeal

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

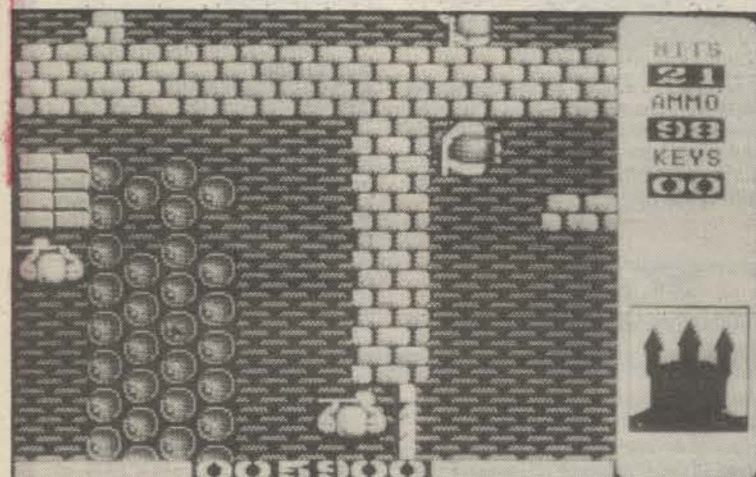
VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:

MEDELVÄRDE: 3.5

INTO THE EAGLES NEST



■ Into the Eagles Nest kom för något år sedan ut till 64:an. Nu finns det spelet även till Amigan.

Spelet bygger på filmen "Örnnästet" som handlar om en liten grupp soldater som under andra världskriget tar sig in i en av tyskarnas största militärbaser för att spränga stället i småbitar.

I spelet är man däremot ensam. Den tidigare truppen har misslyckats och blivit tillfångatagna. Men gruppen har placerat ut sprängladdningar i slottet, dessa ska du detonera.

Du springer omkring i slottet genom dess olika rum, gångar och salar och samlar på dig nycklar, värdesaker och ammunition.

Ammuniutionen går emellertid åt ganska fort i och med att hela slottet kryllar av tyska soldater som givetvis ska skjutas. Det du egentligen söker är ett passerkort till den hiss man kan åka mellan de olika våningarna med. Givetvis ska man också finna de olika sprängladdningarna.

2/10 Spelet påminner väldigt om Gauntlet på grund utav att man ska plocka upp nycklar för att kunna öppna dörrar samt att man här och var hittar kall mat och förstabandslådor som man läks utav.(Hjälper kall mat mot nazisternas kulor??? Red anm)

Grafiken i spelet är bra, inget överdrivet småplotter och väldigt klar fin grafik. Ljudet är lite oinspirerande och det låter bara när det händer speciella saker, inget överdrivet på den fronten heller.

Spelet blir ganska fort småtråkigt, det kanske beror på att det blir tråkigt att springa och skjuta tyskar till leda. Manualen i spelet nämner inte så mycket om själva spelet och den är lite konstigt utformad.

Tomas Hybner

Företag: Pandora

GRAFIK:

SVÅRIGHETSGRAD:

ORIGINALITET:

VARAKTIGHET:

LJUD:

MANUAL:

MEDELVÄRDE: 2.6

PORTS OF CALL

■ Har du undrat hur det är att vara redare och äga en mängd olika fartyg och ha en pengabinge i Farbror Joakims storlek?

Ports of Call kan vara ett sätt att få uppleva den känslan. Men man måste precis som i verkligheten arbeta mycket hårt för att nå någonstans.

Det hela går ut på att man börjar med fem miljoner i startkapital för att köpa skepp som kan frakta olika varor från hamnstad till hamnstad. Tråkigt är väl det att det bara är de största hamnstäderna som är med. Konstigt är också det att Sovjet inte tycks ha någon tillräckligt stor hamnstad.

När ett skepp ligger i en hamn har man ett antal val att göra. Antingen kan man reparera skeppet, fylla på bränsle, låta det vila ett par dar, skaffa en last eller göra i ordning för avfärd.

Reparera skeppet är nödvändigt eftersom skeppen hela tiden går sönder efter varje resa. Lyckas man dessutom med att krascha dem i kajkanter och på rev så kan man räkna med att skeppen förr eller senare sjunker.

Är man verkligen ute efter att sänka ett skepp kan man skicka det igenom Bermuda-triangeln. Där löper skeppen stor risk att hamna på havets botten.

För att ha råd med att köpa de dyrare skeppen kan man ta lån plus att de skeppen köps på avbetalning. Under spelets gång får man in räkningar på olika räntor och annat som ska göras. Bäst är att betala av skulderna så snabbt som möjligt. Använder man inte sitt kontor tillräckligt ofta råkar man ut för förskingring, det räcker med att bara titta till kontoret ibland.

Spelet kan spelas av upp till fyra personer med var sitt företag. Det spelas antingen på tid eller tills alla blir bankrutt. Spelar man på tid är det den som har högst status som vinner. Alltså inte den som har mest pengar eller fartyg.

Status får man genom att styra de enskilda skeppen när det uppstår problem. De vanligaste problemen är när skeppet ska ta sig igenom ett område med rev eller isberg. Men det finns också områden med undervattensrev som man måste lotsa skeppet igenom. Ibland stöter man också på en räddningsflotte med besättning från ett förlist fartyg som man ska rädda.

Det här är inte alla ställen man får köra fartyget själv. När man inte har tillräckligt mycket pengar för att anlita en lots för att komma in i hamnen eller om lotsarna strejkar får man också styra själv.

Hamnarna är olika från stad till stad och naturligtvis också med olika svårighetsgrad.

Ports of Call tar väldigt lång tid att spela om man inte spelar på tid. Men att det tar lång tid märks inte när man väl börjat spela, det är först när man slutar spela som man märker hur länge man hållit på.

Ports of Call är ett, trots sitt pris, mycket prisvärt spel som bara har en liten nackdel och det är manualen. Ibland önskar man att det hade stått lite mer om saker och ting i manualen som inte innehåller så mycket information.

Tomas Hybner



Företag: Aegis
Pris: 295 Kr (D)

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


MEDELVÄRDE: 4.2

Roadwars

■ Förväntningar inför Roadwars var enorma. Bara genom att se skärmbilderna på baksidan av förpackningen verkar spelet vara ett av de bästa som någonsin funnits till Amigan.

Men ack så fel man kan ha. Grafiken i spelet är utomordentligt bra. Men själva spelet är inte alls lika sprakande bra som grafiken.

Spelet utspelar sig i det 23:e århundradet då hela universum har flippat ut och hela mänskligheten har övergått helt ifrån att tjäna sitt levebröd till att slappa och turista. **(Välkommen Tomas. Red anm)**

Allt annat har man satt datorer och maskiner på att göra. Under det första och enda kriget på 1300 år blev en planet totalt sönderbombad, det var också den ända som blev förstörd.

Detta ledde till att folk strömmade till från hela universum för att titta på planeten som blivit förstörd under kriget. Planeten döptes snart om till Ragnarök som då var en mycket gammalt sägen.

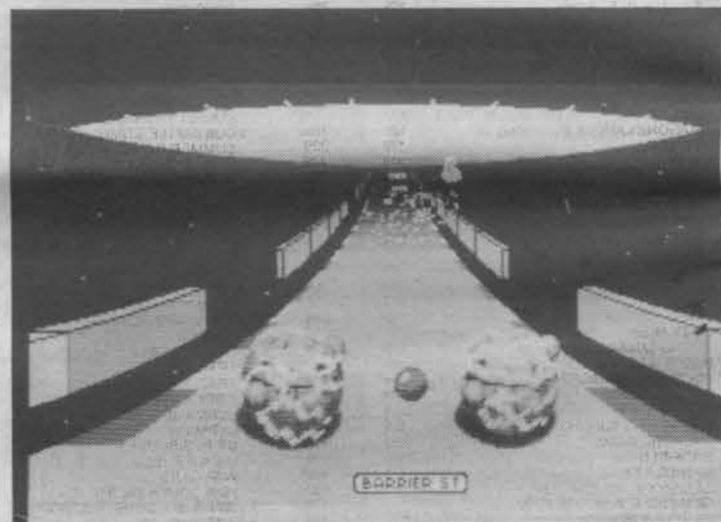
Människorna som tidigare bodde på Ragnarök som nu mest bestod av radioaktiv strålning och aska blev tvungna att flytta ut till dess fem månar.

För att kommunikationerna skulle vara bra byggdes en jättelik rymdmotorväg mellan dem. Motorvägen avancerade teknologi sköttes naturligtvis av en jättelik dator. Och naturligtvis kan man inte lite helt och hållet på datorer, oavsett vilken fredlig uppgift de än har.

Motorvägsdatorn har nu börjat löpa amok och gör det mesta för att mosa eventuella trafikanter på motorvägen.

Det är nu ditt jobb tillsammans med datorn eller en kompis att mosa datorn och dess olika maskiner.

Till din hjälp har du en högteknisk farkost som antingen kan vara en plattform eller en kula som står pall för de jätteelika gnistor som datorn skickar tvärs över motorvägen här och där. Dessutom dyker det upp små kulor som du inte får krocka med både framifrån och bakifrån på motorvägen. Där finns också satelliter som skjuter lasærstrålar på motorvägen.



Allt detta går naturligtvis att skjuta men det något kluriga styrningen av farkostens vapen gör inte skjutandet till något nöje. Nöje är däremot att peta motståndaren av motorvägen ut i rymden.

Roadwars håller spelmässigt samma klass som de mycket tidiga spelen till 64:an som inte förändrades mycket från nivå till nivå och saknade all charm man numera förväntar sig. Bra grafik och bra ljud, det är allt.

Tomas Hybner

Företag: Melbourne House

GRAFIK:

LJUD:

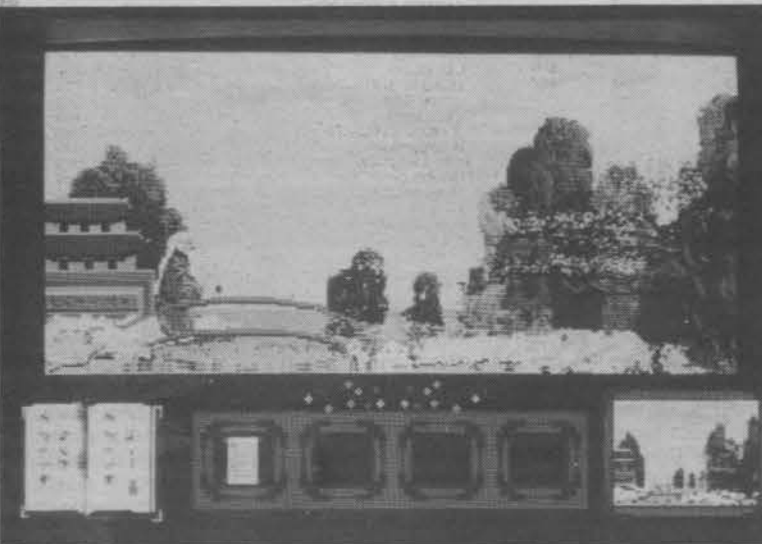
SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


MEDELVÄRDE: 3.8



GOLDEN PATH

■ Golden Path från Firebird som nu kommit ut till Amigan är kanske mest ett adventurespel men med stora inslag av action och andra ingredienser.

Det utspelar sig i det gamla Kina då drakar och demoner fortfarande var vanliga. Du är en ung munk på sexton år, Yin Hsi som på den dagen du ska vigas till riktig munk och bli vuxen får reda på ditt riktiga ursprung av munkarna i klostret du vuxit upp i.

Du är son till den provinsherre som blev fråntagen sin makt av en arme av stråtrövare ledda av den onde Chun Kuei när du var ca tre år gammal. Din far tänkte dock på dig och såg till att du togs till munkarna tillsammans med en magisk ring som dock förvandlade dig till **en gammal gubbe, exakt såsom din far** skulle sett ut om han levat i dag. **(Gammal som en munie? Red anm)** Du måste nu ut och söka efter kunskap att återställa din kropp med, men också för att göra anspråk på din fars provins.

I Golden Path styr du en gubbe med musen över ett stort antal skärmar med olika personer och saker i sig som kan hjälpa dig att nå ditt mål. Till din hjälp har du en bok som ger dig upplysning om vad nya platser har att erbjuda.

Genom att lösa små pussel, göra olika saker med de personer du möter och använda de olika prylar du finner på rätt sätt ska du till finna ledtrådar till den rätta vägen. De olika föremålen kan du använda till olika saker beroende på vad de är för något, antingen för att t.ex öppna en dörr eller bara för att öka energin i dig en bit.

Totalt kan du ha fem saker med dig samtidigt, fyra i dina fickor plus en i händerna. Du kan även slå och sparka på de personer du möter, något som jag inte märkte någon effekt av.

■ Golden Path är svårt att placera i nån speciell genre, det liknar en del spel jag sett på 64:an men då har de oftast haft ännu mer action och realtids problem i sig.

Grafiken är halvbra för att vara ett Amiga spel, det finns många animerade figuer i spelet men de rör sig inte så snyggt och de är lite plottrigt gjorda. Bakgrundsgrafiken varierar mellan olika skärmar, en del är snygg och andra mindre snygga. Det är ingen scrollning av grafiken i spelet utan utan när man når kanten av en skärm så laddas en ny från disken. Varje skärm har en eller två in och utgångar som man kan välja, du kan endast gå åt vänster/höger.

Ljudet är inte så bra, musiken som spelas är direkt plågsam att lysna på och de olika ljudeffekterna har ganska låg klass.

Golden Path har många nya finesser i sig men det verkar lite trögt och tråkigt i mitt tycke. Någon större känsla av spelet lyckades jag aldrig få, man går omkring till olika ställen och hittar nya saker och personer, mina framgångar var dock små vilket kan vara en förklaring. Manualen har som många av Firebirds spel en liten novell som ger en bra bakgrund till spelet. Ganska roande att läsa och mycket bättre än den ihopressade och virriga text man brukar få som egentligen inte säger något.

Pekka Hedqvist

GRAFIK:

LJUD:

SVÅRIGHETSGRAD:

VARAKTIGHET:

ORIGINALITET:

MANUAL:


MEDELVÄRDE: 3.2

BILLIGA DATAPROGRAM

COMMODORE 64/128

SPELPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
720°	119	159
500 CC GRAND PRIX	129	179
4TH & INCHES	129	179
ACE II	129	179
ACRO JET	129	179
ADDICTABALL	59	
AIRBORNE RANGER	179	249
ALTERNATE REALITY II		269
ALTERNATIVE WORLD GAMES	129	179
ANDY CAPP	129	179
ANNALS OF ROME	159	229
APOLLO 18	149	199
ARKANOID II	119	169
ARMAGEDDON MAN	159	229
ATV SIMULATOR	49	
B-24 (SSI)	179	249
BALTIC 1985 (SSI)		349
BANGKOK KNIGHTS	119	169
BARDS TALE		199
BASIL MOUSE DETECTIVE	129	179
BASKET MASTER	119	169
BATTLE CRUISER (SSI)		349
BATTLE GROUP (SSI)		369
BATTLE FRONT		349
BATTLE OF ANTIETAM (SSI)		369
BATTLES IN NORMANDY (SSG)		269
BAZOOKA BILL	49	
BEDLAM	129	159
BISMARK	129	179
BLOOD VALLEY	129	179
BMX KIDZ	49	
BMX SIMULATOR	49	
BOBSLEIGH	129	
BORDERZONE		269
BRAVESTARR	129	159
BUBBLE BOBBLE	119	179
BUGGY BOY	119	169
CALIFORNIA GAMES	119	159
CAPTAIN AMERICA	129	159
CHAIN REACTION	99	149
CHAMONIX CHALLENGE	139	199
CHAMPONSHIP SPRINT	129	179
CHESS MASTER 2000	149	199
CHUCK YEAGERS AFT		249
CLEVER & SMART	129	179
COLONIAL CONQUEST (SSI)		349
COLOSSUS BRIDGE 4.0	149	199
COLOSSUS CHESS 4.0	149	199
COLOSSUS MAH JONG	149	199
COMBAT SCHOOL	109	149
COMPUTER AMBUSH (SSI)		349
CONFLICT IN VIETNAM	179	269
COSMIC CAUSEWAY	129	179
CRUSADE IN EUROPE	179	269
DAN DARE II	129	179
DEATH WISH III	129	179
DECISION IN THE DESSERT	179	269
DEFENDER OF THE CROWN	159	179
DEFLEKTOR	129	179
DEJA VU		179
DELTA	129	
DRAGONS LAIR 1 & 2 (två spel)	129	159
DRILLER	179	229
DRUID II	119	179
ELITE	179	239
ENCOUNTER	129	179
ETERNAL DAGGER (SSI)		369
EVENING STAR	129	179
F-15 STRIKE EAGLE	139	
FAHRENHEIT 451		299
FIELD OF FIRE (SSI)	129	179
FIGHTER COMMAND (SSI)		369
FIREFLY	119	169
FIRETRAP	129	179
FIFTY MISSION CRUSH (SSI)		369
FLYING SHARK	119	179
FOOTBALL DIRECTOR	129	
FOOTBALL MANAGER	59	119
FOOTBALLER OF THE YEAR	59	
FRIGHT MARE	129	179
G LINEKERS SUPERSTAR SOCCER	129	179
GALACTIC GAMES	129	179
GARFIELD	129	179
GAUNTLET II	119	159
GEMSTONE HEALER (SSI)		269
GEMSTONE WARRIOR (SSI)		179
GETTYSBURG (SSI)		369
GHOSTBUSTERS	49	
GNOME RANGER	149	149
GRAND MASTER CHESS	49	
GRAND PRIX SIMULATOR	49	
GRAND PRIX TENNIS	59	
GRYZOR	119	169
GUADAL CANAL	129	179
GUILD OF THIEVES		269
GUNBOAT	129	179
GUNSHIP	179	249
GUNSLINGER		179
HALLEY PROJECT		399
HEART OF AFRICA		199
HUNT FOR RED OCTOBER	179	249
HUNTERS MOON	129	179
IMPACT	129	179
IMPLOSION	129	179
INDIANA JONES	119	169
INTERNATIONAL KARATE II	119	169
INTRIGUE		179
JACK THE NIPPER II	129	179
JINXTER		269
JOE BLADE	49	
KAISER		179
KAMPFGRUPPE (SSI)		369
KENNEDY APPROACH	129	
KIK START II	49	
KNIGHT GAMES II	129	179
KNIGHTMARE	129	179
KRYPTON FACTOR	129	179
LAST NINJA	119	179
LORDS OF CONQUEST		199
MACH	129	179
MAD BALLS	119	169
MANIAC MANSION		179
MASK I	129	179
MASK II	129	179
MASTERS OF THE UNIVERSE	129	179
MATCH DAY II	119	169
MAX HEADROOM	59	
MEAN STREAK	129	179
MECH BRIGADE (SSI)		369
MEGA APOCALYPSE	119	179
MIG ALLEY ACE		179
MINI PUTT	149	199
MURDER OFF MIAMI	129	
MURDER ON THE MISSISSIPI		179
NEBULUS	119	179
NIGHTMISSION PINBALL		269
NORWAY 1985 (SSI)		349
NOT A PENNY MORE	199	269
OCTAPOLIS	129	179
ON-COURT TENNIS	39	
ON-FIELD FOOTBALL	39	
OPERATION MARKETGARDEN		399
OUT OF THIS WORLD	129	179
OUT RUN	109	139
PANZER GRENADIER (SSI)		349
PASSENGERS ON WIND II	139	199
PAUL WHITEHEAD CHESS		499
PEGASUS BRIDGE	159	229
PHANTASIE III (SSI)		269
PHM PEGASUS		199
PIRATES	179	249
PLATOON	129	179
PLUNDERED HEARTS		299
POWER STRUGGLE	79	149
PREDATOR	129	179
PROJECT STEALTH FIGHTER	179	249
PSYCHO SOLDIER	119	169
QUE-DEX	129	179
QUESTRON (SSI)		199
RAMPAGE	129	179
RAMPARTS	129	159
RASTAN	119	169
RDF 1985 (SSI)		349
REACH FOR THE STARS (SSG)		349
REALMS OF DARKNESS (SSI)		269
REBEL CHARGE (SSI)		349
RED L.E.D.	129	179
RENDESVOUS WITH RAMA		299
RENEGADE	119	179
REVS+	129	179
RINGS OF ZILFIN (SSI)		269
RISK	119	179
ROAD RUNNER	129	179
ROADWAR EUROPA (SSI)		269
ROADWAR 2000 (SSI)		269
ROCK & WRESTLE	39	
ROLLING THUNDER	129	159
RUSSIA GREAT WAR (SSG)		269
RYGAR	129	179
SHADOWS OF MORDOR	129	179
SHARDS OF SPRING (SSI)		269
SHILOH GRANTS TRIAL (SSI)		349
SIDE ARMS	129	159
SIDEWALK	139	199
SIDE WIZE	119	179
SILENT SERVICE	129	179
SIX-GUN SHOOTOUT (SS1)		369
SKATE OR DIE	149	199
SOKO BAN		179
SOLOMONS KEY	129	179
SPY VS SPY III	129	179
STAR SOLDIER	59	
STAR WARS	129	179
STAR PAWS	59	
STREET SPORTS BASEBALL	129	179
STREET SPORTS BASKETBALL	129	179
SUB BATTLE STIMULATOR		179
SUMMER GAMES II	129	179
SUPER SPRINT	119	169
SUPERSTAR ICE HOCKEY	129	179
TAI PAN	119	179
TASK 3	129	179
TASS TIMES IN TONETOWN		179
TERRAMEX	129	179
TEST DRIVE	149	199
TETRIS	129	179
THROUGH THE TRAP DOOR	129	179
THUNDERCATS	129	179
THUNDER CHOPPER		349
TOBRUK	129	179
TRACK & FIELD	119	179
TRANTOR	129	159
TRAZ	129	179
TWIN TORNADO	129	179
ULTIMA III		269
ULTIMA IV		269
UP PERISCOPE		349
U.S.A.A.F. (SSI)		369
WAR CARS	59	
WAR SOUTH PACIFIC (SSI)		349
WARGAME CONSTRUCTION SET		269
WARSHIP (SSI)		369
WATER POLO	129	179
W.C.L. FAMOUS COURSES VOL 1*	89	129
WESTERN GAMES	129	179
WINGS OF WAR (SSI)		369
WINTER OLYMPIAD 88	129	179
WONDERBOY	129	179
WORLD CLASS LEADERBOARD	129	179
WORLD CUP FOOTBALL	49	
WORLD GAMES	129	179
WORLD TOUR GOLF		199
XOR	149	199
YOGI BEAR	129	179
ZIG ZAG	129	179

*kräver WORLD CLASS LEADERBOARD

SPELPAKET TILL COMMODORE 64/128 KÖP FLERA SPEL TILL PRISET AV ETT

ACTION HITS Soldier One, Captured, 43 One Year After och Blood'n Guts. Pris kassett 129 diskett 179

ARCADE GIANTS Arkanoid, Slap Flight, Galvan, Mag Max, Terra Cresta och Game Over. Pris kassett 129

BIG 4 vol 2 Sabotuer II, Thanatos, Deep Strike och Sigma 7. Pris kassett 129 diskett 149

Beställ för mer än 500 kr och du får ett spel — värde 129 kr

COIN-OP CONNEXION Crystal Castles, Breakthru, Express Raider och Metro Cross. Pris kassett 79

COMPUTER HITS IV Bride of Frankenstein, Alley Kat, Classic Snooker, Starquake, Uchi Mata, Antiriad, De-Activators, Spindizzy, Skate Rock, Iridis Alpha, Magic Madness och Dandy. Pris kassett 129 diskett 179

ELITE COLLECTION Bomb Jack, Commando, Airwolf, Frank Brunos Boxing, Paperboy, Battle Ships, Ghosts'n Goblins och Bomb Jack II. Pris 179 diskett 219

FIVE STAR GAMES III Trap Door, Way of the Exploding Fist, Uridium, Strike Force Harrier, Aliens, Firelord och Tau Ceti. Pris kassett 129 diskett 179

FOUR SMASH HITS Zynaps, Exolon, Ranarama och Uridium. Pris kassett 129 diskett 179

GAME SET AND MATCH Championship Basketball, Hypersports, Snooker, Ping Pong, Super Soccer, Barry McGuigan World Championship Boxing, Match Point, World Series Baseball, Squash och Daley Thompsons Super-Test. Pris kassett 159 diskett 199

KIDS PLAY Xeno, Nomad, Prodigy, Bounces, Monty on the Run, Barry McGuigan World Championship Boxing, Bounty Bob Strikes Back, Starion, Elektraglide och Sky Fox. Pris kassett 169

KONAMIS COIN-OP HITS Mikie, Green Beret, Yie Ar Kung-Fu, Hyper Sports och Ping Pong. Pris kassett 129 diskett 179

LIVE AMMO Army Moves, Rambo, Green Beret, Top Gun och Great Escape. Pris kassett 129 diskett 179

MAGNIFICENT 7 Head over Heels, Cobra, Short Circuit, Frankie Goes to Hollywood, Arkanoid, Wizball, Great Escape och Yie Ar Kung-Fu. Pris kassett 129 diskett 199

PACK OF ACES International Karate 1, Boulder Dash, Nexus och Who Dares Wins II. Pris kassett 79 diskett 129

POWER PLAYS Hercules, Terminator, Aftermath, Space Warrior, SQIJ, Gods & Heroes, Xennon Ranger och Gunrunner. Pris kassett 129

SELECT ONE Hunchback, Galaxy, Mr Wimpy, Kong, Hexport, Ring of Power, Skramble, Denis Through the Drinking Glass, Moon Buggy, Purple Turtles, Cosmic Commando och Star Base Defence. Pris kassett 79

SIX PAK II Into the Eagles Nest, Batty, Ace, Shockway Rider, Lightforce och International Karate. Pris kassett 129 diskett 179

SOLID GOLD Gauntlet, Ace of Aces, Leaderboard, Winter Games och Infiltrator. Pris kassett 129 diskett 179

SPORTS PACK II Turbo 64, Derby Day, Handicap Golf, World Cup, Pilot 64 och Test Match. Pris kassett 79

SUMMER GOLD 10th Frame, Impossible Mission, Rebel Planet, Dambusters, Bruce Lee och Beach-Head II. Pris kassett 129

TEN GREAT GAMES Avenger, Future Knight, Krakout, Bounder, Footballer of the year, Trailblazer, Highway Encounter, Monty on the Run, West Bank och Jack the Nipper I. Pris kasett 139

WARGAME GREATS Knights of the Desert, Battle for Normandy, Tigers in the Snow och Combat Leader. Pris kassett 179 diskett 249

NYTTOPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
ADVANCED ART STUDIO	369	369
FAST LOAD CARTRIDGE		369
MICRO RYTHM PLUS	49	
MUSIC CONSTRUCTION SET		229
MUSIC SYSTEM	199	
PASCAL 64		399
PROGRAMMERS BASIC TOLLKIT		329
SHOOT'EM CONTRUCTION KIT	199	249
UBIKS MUSIK	69	

BÖCKER TILL COMMODORE 64/128

	Pris
6502 APPLICATIONS	279
6502 ASS LANG PROG	399
6502 REFERENCE GUIDE	199
ADVANCEC C64 BASIC REVEALED	199
ANATOMY 1541 DISK DRIVE	199
ANATOMY 1571 DISK DRIVE	269
ANATOMY OF THE C128	269
C64 ADVANCED MACHINE LANGUAGE	149
C64 CASSETTE BOOK	149
C64 GRAPHICS BOOK	149
C64 PEEKS & POKES	119
C64 MACHINE LANGUAGE BOOK	149
C64 TEACH YOURSELF PROGRAMMING	99
C64 TRICKS & TIPS	149
C64 IDEA BOOK	149
C128 PROGRAMMERS GUIDE	299
C128 REF GUIDE FOR PROGRAMMERS	349
C128 STARTING BASIC	129
COMM 64 ADVANCED USER GUIDE	279
COMM 64 PROGRAMMERS REF GUIDE	199
COMM 64 PROGRAMMERS ROUTE MAP	119
COMM 64 SURVIVAL MANUAL	199
COMM 64/128 COLLECTION	269
COMM 128 PROG SECRETS	279
COMM 128 SUBROUTINE LIBRARY	269
COMMODORE 128 ADVANCED PROG	129
COMMODORE 128 COMPANION	199
COMPUTES FIRST BOOK C128	269
CREATING ADVENTURES	129
GUIDE TO PLAYING THE HOBBIT	99
HACKERS HANDBOOK	119
MAPPING THE C128	279
MASTERING DISK OPS C128	329
OFFICIAL BOOK C128	249
POWER PLAYS	149
PROGR COMMODORE GRAPHICS	299
PROGRAMMING THE 6502	329
PROGRAMMING THE C128	169
PUTTING YOUR C64 TO WORK	79
SUPER CHARGE YOUR C64	149

JOYSTICKS

	Pris
CHEETAH 125+	149
KONIX SPEED KING	179
MACH ONE	199
MAGNUM	179
MICRO BLASTER	229
MOONRAKER	99
PHASOR ONE	179
QUICKSHOT II TURBO	199
SLICK STICK	119
STARFIGHTER	169
TAC-2	179
TAC-3	199
TAC-5	199

SPELPROGRAM TILL AMIGA

	Pris
ART OF CHESS	349
BACK GAMMON	129
BACKLASH	249
BALANCE OF POWER	369
BARBARIAN	299
BARDS TALE	399
BRAINSTORM	129
CHALLENGER	129
CHESS MASTER 2000	399
CRAZY CARS	299
CRUNCHER FACTORY	129
DARK CASTLE	299
DEFENDER OF THE CROWN	369
DEJA VU	369
DEMOLITION	129
DESTROYER	299
DR FRUIT	129
EAGLES NEST	249
FINAL TRIP	129
FIRE POWER	299
FOOTBALL FORTUNES	349
GALACTIC INVASION	299
GARRISON	299
GOLD RUNNER	299
GOLDEN PATH	249
GRAND SLAM TENNIS	369
GRID START	129
GUILD OF THIEVES	349
HUNT FOR RED OCTOBER	299
IMPACT	179
INDOOR SPORTS	299
INSANITY FIGHT	299
JIGSAW MANIA	129
JINXTER	349
KARATE KID PART II	299
KARTING GRAND PRIX	129
KING OF CHICAGO*	369
KIKSTART II	129
KWASIMODO	129
LAS VEGAS	129
LEISURE SUIT LARRY	269
LEVIATHAN	249
MERCENARY	299
MISSION ELEVATOR	249
MOUSETRAP	179
NINJA MISSION	129
OTHELLO	129
PHANTASIE III	349
PHALANX	129
POWER PACK	249
PLUTOS	179
PORTS OF CALL	499
Q-BALL	249
RACTER	369
ROAD WARS	249
ROADWAR EUROPA	349
ROCKY	129
SD1	369
SHADOWGATE	349
SILENT SERVICE	299
SINBAD THRONE OF FALCON	369
SPACE PORT	249
SPACE RANGER	129
STAR WARS	249
TERRAMEX	249
TERRORPODS	299
TEST DRIVE	369
TETRIS	269
THAI BOXING	129
TIME BANDITS	249
UNINVITED	369
WESTERN GAMES	249
WINTER GAMES	299
WINTER OLYPIAD 88	249
WORLD GAMES	299
XENON	249
XR	129

*=kräver 1) 512K RAM och 2 drivar eller 2) 1 MB RAM eller mera och 1 drive eller flera.

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

MINSTA BESTÄLLNING = 100 KR

Priserna är inkl moms, frakt, PF-avgift och emballage.

Endast 30 kr expeditionsavgift tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

☐ Jag beställer för mer än 500 kr och jag får då ett extra spel utan extra kostnad. Värde 129 kr. Jag väljer:

☐ FIFTH QUADRANT (C64 kass)
☐ STAR FOX (C64 kass)
☐ MAX TORQUE (C64 disk)
☐ CRUNCHER FACTORY (Amiga)

BESTÄLL PÅ TELEFON: 016-13 10 20

Personlig ordermottagning
Måndag—Torsdag 9—21
Fredagar 9—17
Lördag & Söndag 14—17

NAMN: ____________________
ADRESS: ____________________
POSTNR: ________ ORT: ________
TELEFONNUMMER: ______/______

BORDER ZONE

■ Även om maktkampen mellan supermakterna drivs från Moskva och Washington är det på helt andra platser den syns. Nämligen längs gränsen mellan öst och väst i Europa.

I Border Zone ligger Litzenburg och Frobnia på var sin sida om gränsen. Och i spelet gäller det att vidmakthålla denna maktbalans. Det finns nämligen en långt framskriden plan på att mörda den amerikanska ambassadören i västlandet Litzaenburg. En plan som har utformats av någon enskild person inom den sovjetiska underrättelsetjänsten KGB.

Spelet är i tre delar. Och man spelar en av de tre inblandade personerna per del.

I del ett spelar man en amerikansk affärsman på väg från Frobnia till Litzenburg. När man sitter i sin kupe störtar plötsligt en amerikansk spion in och ber att man ska vidarebefordra ett dokument till en person som står och väntar på järnvägsövergången i Litzenburg. Papperet innehåller attentatsplanerna mot ambassadören.

I del två spelar man den amerikanska spionen och i del tre spelar man en KGB-agent som ska stoppa den ensamvargen inom KGB som försöker ställa maktbalansen mellan Sovjet och USA på ända.

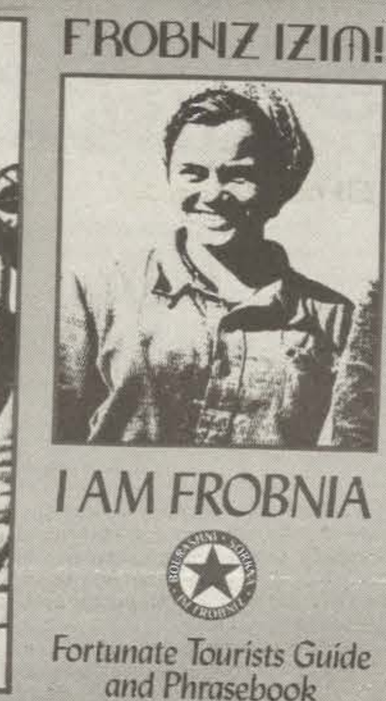
SPRÅKNIVÅ: ■■■■□

VARAKTIGHET: ■■■■□

SVÅRIGHETSGRAD: ■■■□□

ORIGINALITET: ■■■□□

MANUAL: ■■■■■





Tolken har förbättrats i Mark Blancs Infocomäventyr, Border Zone. Mark Blanc har tidigare varit medförfattare till Zork-trilogin

Mark Blanc har skrivit det tredelade äventyret och även om spelet fungerar bättre än tidigare Infocomspel så känns det tunnt.

Varje del är i kortaste laget och det känns inte som någon större utmaning att klara en av delarna.

Innehållsmässigt håller Border Zone en låg profil. Temat med spioner som jagar varandra mellan olika gränsstationer längs järnridån är lika gammal som gränsen i sig. Dessutom förekommer temat i var och var annan James Bond-film.

Detta är i sig inget negativt. Det innebär bara att man bör ställa mycket högre krav på spelet.

Border Zone spelas mot klockan, vilket är ett krav för att man ska kunna få en närvarokänsla. I tågkupen väntar man att dörren kan slitas upp vilken sekund som helst och att man ska bli överrumplad av någon nitisk statstjänsteman som vill sätta dit "den amerikanske spionen" som utger sig vara affärsman.

Spelet är inte utan humor. Till spelet hör en parlör mellan engelska och frobniska där man har slängt in ett antal industribilder från ett östland på 50-talet. I parlören kan man få reda på praktiska fraser som "jag är skottskadad" heter (bangnim enzom) och "du är arresterad" (ouzna gotcha).

Parlören i sig är bara den en fröjd att läsa. Men samtidigt speglar den den amerikanska uppfattningen om sovjetiska satellitstater.

Lennart Nilsson

Företag: Infocom

Pris: 349 Kr (Disk endast) till 64/128:an

BREAKERS

■ Platsen är en förfallen rymdstation i bana runt planeten Borg.

Tiden är obestämd. Desto mer bestämt är i stället ditt öde. För du är den som ska rädda planeten och dess folk (som du själv tillhör) från undergång.

Den första miljö man stöter på är den beryktade baren. Här samlas varelser av alla möjliga raser. Själv hör man till folket Lau, en småväxt och vänlig ras från den planet som nu står inför sitt öde.

När man vid bardisken får reda på att denna når en upp till näsan ungefär börjar man förstå vad det handlar om. Det är här de hårda killarna håller till. 'Breakers' kallas de, vilket är ett samlingsnamn för rymdfarare, smugglare, äventyrare och andra fria själar med än den ena och än den andra foten på fel sida om lagen.

Än värre blir det när man får veta att invånare från Borg jagas och säljs som keldjur till galaxens stormrika socitet. Här gäller det att veta vem som är ens vän. För vänner behöver man när man spelar Breakers. Spelet går till stor del ut på att kommunicera med andra varelser.

Anledningen till detta är som jag ser det den parser (inmatningstolk) Breakers är byggt runt. Dess stora förjänst ligger i just möjligheten att prata med de figurer man stöter på.

När man talar med dem kan man använda hela det ordförråd av cirka 1.200 ord som Breakers omfattar. Men de som imponerar är de frågeord man kan använda. På frågan 'Beek, "Where can I get some money?"' kan man få svaret att man ska prata med Bobo om saken.

Vid ett annat tillfälle fick jag ett tips om att jag skulle skaffa mig en förklädnad för slippa bli haffad av de mutant-poliser som patrullerar korridorerna på rymdstationen.

Efter vidare förfrågningar fick jag veta att det fanns en arbetsdräkt i ett skåp i en underhålls-modul. Även frågorna om hur jag skulle få tag på dräkten och var underhållsmodulen fanns blev besvarade. Att jag sen aldrig fick tag på den beror på att en arbetare på platsen inte gillade att jag rotade i hans skåp...

Jag tycker det är lite tråkigt att man bygger handlingen runt parsern i stället för tvärtom. Visserligen blir man ibland imponerad över någon finess i spelet, men atmosfären har blivit lidande.

Textsmässigt är Breakers väldigt omfattande (Breakers levereras uppdelat på fyra diskettsidor). Men innehållet, rymdstation, mutanter, smugglare osv är åtminstone i mina ögon lite väl uttjatat och fantasilöst.

Språket i Breakers är både fritt och varierat vilket oftast är positivt men samtidigt försvårar för oss med andra modersmål än engelskan.



Att vänta på ett kommando i textäventyret Breakers tar lika lång tid som att vänta på en kypare

Försöker man gå in i en vägg kan man få svaret "You pretty much or less, in actuality, plain cannot go north." Och i baren vandrar Beek omkring och sprider vitsigheter omkring sig som "Power is the effluence of affluence" eller "A stitch in time holds it together".

Manualen till Breakers är på uppemot 100 sidor och innehåller några kapitel om bakgrunden till handligen samt en del små ledtrådar. Dessa utgör också grunden till programmets 'manualskydd'. Dvs när du laddar in Breakers eller fortsätter från en sparad position måste du slå upp denna och skriva det ord som finns på den sida, rad och position som anges.

Förklaringarna till hur man spelar själva spelet är mer kortfattade och kan säkert verka otillräckliga om man inte spelat äventyrsspel tidigare.

Till sist en lite tråkig detalj. På grund av att spelet är så pass stort måste programmet ofta ut på disketten för att hämta information. Detta tar tid, tillräckligt mycket för att förta en del av spelglädjen.

Matar man in "guggefnutt" tar det upp till tio sekunder innan driven slutat snurra och man fått reda på att ordet inte finns. **(Visste du inte det?? Red anm).**

Visst är det den långsamma 1541:an som bär största delen av skulden, men jag ser med längtan fram till den dag då programföretagen börjar inkludera de rutiner för att snabba upp driven som faktiskt finns.

Harald Fragner

SPRÅKNIVÅ: ■■■■□

VARAKTIGHET: ■■■■□

SVÅRIGHETSGRAD: ■■■■□

ORIGINALITET: ■■□□□

MANUAL: ■■■□□



Jack the RIPPER

■ Jack the Ripper är CRL:s tredje äventyrstrilogi med kända förlagor ur skräckmytologin.

I Jack the Ripper misstänks man för den groteska serien av mord på prostituerade i Londons East End för exakt ett hundra år sedan.

Det gäller att hitta den riktige Jack the Ripper för att man ska rentvå sitt namn.

Sedan den okände Jack the Ripper terroriserade Londons undre värld har det skrivits otaliga böcker och lagts fram en mängd teorier om vem mördaren var. En teori som presenterades var att Jack var en kirurg som mördade prostituerade i hämndsyfte. Mördaren hade nämligen vid ett tillfälle opererat bort ett av mordoffrens inre organ och skickat till polisen.

Jack the Ripper har också gäckat filmens värld. Vid ett tillfälle i Hollywoods historia var Sherlock Holmes i massmördarens spår...

Med dataspelet kan ytterligare ett kapitel skrivas till i prostitueringen av Jack the Ripper.

Spelet, som har 18-årsgräns samt ett gäng digitaliserade bilder på mördade personer, är inte bra.

Spelet saknar nämligen alla egenskaper som gör att ett äventyrsspel är spelbart.

Spelet har en långsam och begränsad tolk. Många vanliga ord förstår den inte.

Jack the Ripper har en näst intill oläslig stil. Många nyckelord tvingas man gissa sig fram till. Att använda en frakturliknande stil på ett dataspel är inte bara dumt. Det är helkorkat.

Spelet innehåller också helkorkade problem. Går man åt fel håll i början blir man onekligen mördad av den riktige Jack the Ripper. Man förlorar tempot i spelet när man tvingas spara sin position efter varje rörelse man gör.

Att spelet är kemiskt rent från humor behövs väl knappast ens nämnas.

Det värsta med detta brittiska äventyrsspel är att man återvänder inte till det. Jag saknar all motivation att fortsätta spela.

Jag menar: Jag har läst åtskilliga böcker om morden i East end. Och bland mina favoritfilmer finns Sam Raimis **Evil Dead**, George Romeros **Night of the Living Dead** och Tobe Hoopers **The Texas Chain Saw Massacre**.

Det borde få mig att sitta naglad vid datorn och spela Jack the Ripper.

Men icke.

Lika mycket som Jack the Ripper mördade prostituerade har CRL prostituerat en mördare. Platsen är densamma. Det är bara 100 år som skiljer.

Jack the Ripper är en rip-off. Varken mer eller mindre.

Lennart Nilsson

Företag: CRL

SPRÅKNIVÅ: ■■■□□

VARAKTIGHET: ■■□□□

SVÅRIGHETSGRAD: ■■■□□

ORIGINALITET: ■■□□□

MANUAL: ■□□□□

MEDELVÄRDE: 2.2

The Bard's Tale

1. På tredje våningen i Sewers kommer man till en lång trappa som leder upp till Mangar's Tower. Vad behövs för att man ska komma in där? När vi försöker gå in kommer det en magic mouth och säger att bara Mangar får gå in.

2. På tredje våningen i Catacombs står det att man ska söka "The Mad One's stoney self" på Harkyn's domäner. Var finns The Mad One och var är Harkyn's domäner? Eller är Harkyn's domäner hans slott? Vi har kommit till tredje våningen och slagit ihjäl alla 296 Berzerkers som finns där. Tyvärr fick vi inget annat än 59000 XP för det...

3. Kan man överhuvudtaget sitta på Baron's throne? Vad behövs i så fall för detta??

The Mad One finns i tredje nivån i Harkyn's slott. Honom ska du ge ögat som du hittar i King Aildrek's burial chamber i Catacombs nivå 3. När du givit honom ögat ska du slå ner honom, då blir du flyttad till Kylearan's Tower.3. Där ska du slå ned Crystal Golem med Crystal Sword. Sedan ska du hämta Silver Triangle och gå till Kylearan och få Onyx Key. Sedan kan du ta dig upp i Mangar's Tower.

GAME SQUAD CORNER

Undrar du över spel och spelprogrammerare. Skriv då och fråga vår Game squad Leader Tomas Hybner, Datormagazin, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM. Märk kuvertet "Game Squad".

Ett par frågor...

1. Hur många dagar går det mellan att tidningen trycks och att ni skickar ut den?

2. Vad fick Barbarian på Amigan för betyg?

3. Vilket är det bästa spelet ni recenserat och vilket betyg fick det?

4. Vilket spel säljer mest på Amigan?

5. Har Victory Road och Rastan kommit ut på Amigan?

Captain Power

1. Tidningen trycks på en torsdag. Dagen efter viks den och etiketterna sätts på. Det sker på olika ställen. Dagen därpå får posten den och sedan tar det ett antal dagar för posten att få ut tidningen.

2. Barbarian fick betygen 4,3,4,3 vilket ger ett medelbetyg på 3.5 poäng.

3. Wizball har hållt sin förstaplats med 4.8 poäng i snitt, fram till nu när vi byter betyg och inte längre kan jämföra på samma sätt.

4. I skrivande stund är det Xenon men det skiftar hela tiden ganska snabbt i och med att nya titlar hela tiden dyker upp.

5. Nej inte i skrivande stund.

Startkoden

Jag är en kille på 14 år som skulle bli mycket tacksam om ni svarade på följande frågor.

1. Hur hittar jag startkoden till ett spel?

2. Hur hittar jag sedan POKE:s i spel?

3. Vad går Pirates ut på? Jag har haft 325 man, alla skepp och 25.0000 i guld.

4. Vad ska jag med allt guld till?

Hans Olsson

1. Hittar startkoden gör du enklast genom att titta igenom laddningsrutinerna till spelet.

2. Att finna POKE:n till hur många liv man har är det enklaste. Du gör så att du börjar spela, kollar hur många liv du har och sedan bryter du spelet och går in i en maskinkodsmonitor. Sedan söker du igenom minnet (Det räcker oftast med zero-pagen, 0-255) efter de ställen samma siffra som antalet liv finns. Skriv upp adresserna som visas. Sedan kör du igång spelet igen och förlorar ett liv. Gör om ovanstående procedur och kryssa över de adresser som inte visas denna gång.

Fortsätt så tills du inte har några liv kvar. Sedan testar du med att POKE:a de adresser du har kvar.

Har du tur har du hittat adressen där antalet liv ligger.

3. Pirates går ut på att få en så hög tjänst som möjligt hos kungen när man pensioneras. Det går alltså inte ut på att ha så mycket guld män eller skepp som möjligt.

4. När du har tillräckligt mycket guld ska du dela upp det bland mannarna och börja om på nytt igen, fast denna gång på en lite svårare nivå. Men det ger dig bättre rykte och det är bra om du vill gifta dig med någon guvernörsdotter.

KING'S QUEST III

Hej, jag har kört fast i King's Quest III. Jag undrar var och hur man får tag i trollstaven och var man hittar nyckeln till kabinetten som står i trollkarlens kontor.

Andreas Sjööberg

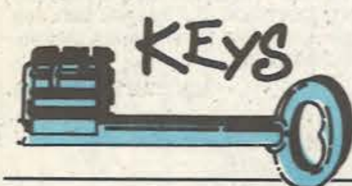
Nyckeln till kabinetten hittar du ovanpå garderoben i trollkarlens sovrum skriv 'Look on top of closet'. Trollstaven ligger i kabinetten.

CHAMPIONSHIP WRESTLING?

Tjäna "corner"! Jag har letat jättelänge efter spelet Championship wrestling. Vet ni någonstans där jag kan få tag på det? Skriv i sådana fall vad det kostar!

Niklas Lavesson

Något affär som säljer Epyx spelet Championship Wrestling känner jag inte till men spelet som bara finns på diskett och kostar 199 kronor importeras av HK Electronics, Tel: 08-7339290



Leisure Suit Larry

Kortet man måste ha för att komma in på Discot finns i en askkopp vid hissen på kasinot.

Ha aldrig en spritflaska i en taxi.

Kondomerna köper man i affären till vänster om diskot.

För att få hallicken att flytta på sig så sätter man på en porrfilm på TV:n med hjälp av fjärrkontrollen som alkisen utanför toaletten har.

För att få flickan på diskot att vilja gifta sig med Larry skall du ge henne en blomma, en ring och en box med godis.

P-O Pääkkänen

Game Over

Se till att du har energi skölden när du möter jätten Orko på nivå ett.

Samma sak gäller när du skall möta robotarna, men dom skall du bomba med handgranater.

Koden till del två är "ZAPPA".

Camilo Rito

Army Moves

Koden till del två är 15863

Jonas Eriksson

Diverse Pokes

Dessa pokes kräver först en reset av spelen.

Nebulus: POKE 32979,181 : POKE 46729,0 : SYS 32768 Oändligt med liv och tid.

Yogi Bear: POKE 6478,0 : SYS 11290 Oändligt med liv.

Ramparts: POKE 13929,0 : POKE 14019,0 : SYS 3077 Oändligt med energi.

Meanstreak: POKE 6478,0 : SYS 15268 Oändligt med liv.

Alexander Andelkovic

Combat School

Detta tips fungerar om du har en joystick med autofire eller en Final Cartridge III. Först och främst behöver du bara hålla in knappen och styra omkring siktet på skyttegrenarna. På "Iron man race" behöver du bara hålla in knappen och på så sätt "sväva" över stenar, geggpölar och stockar i vattnet. Du måste i och för sig vicka spaken upp och ned för att komma framåt.

På armbrytningen behöver du inte ens röra joysticken, det är bara att hålla in knappen.

Robert Eklund

Platoon

Vänd på disketten och ladda in "LAY1", "LAY2" eller "LAY3" och starta dessa med SYS 16384 så får du börja i vilken av de tre delarna du vill.

Markus Evertsson

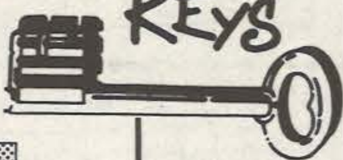
Barbarian/Amiga

När spelet startar skriver du in denna kod "04-08-59" så blir du odödlig. "-" är minustecknet på nummertangentdelen.

Jonatan Meyer

NEBULUS

GAME-KEYS



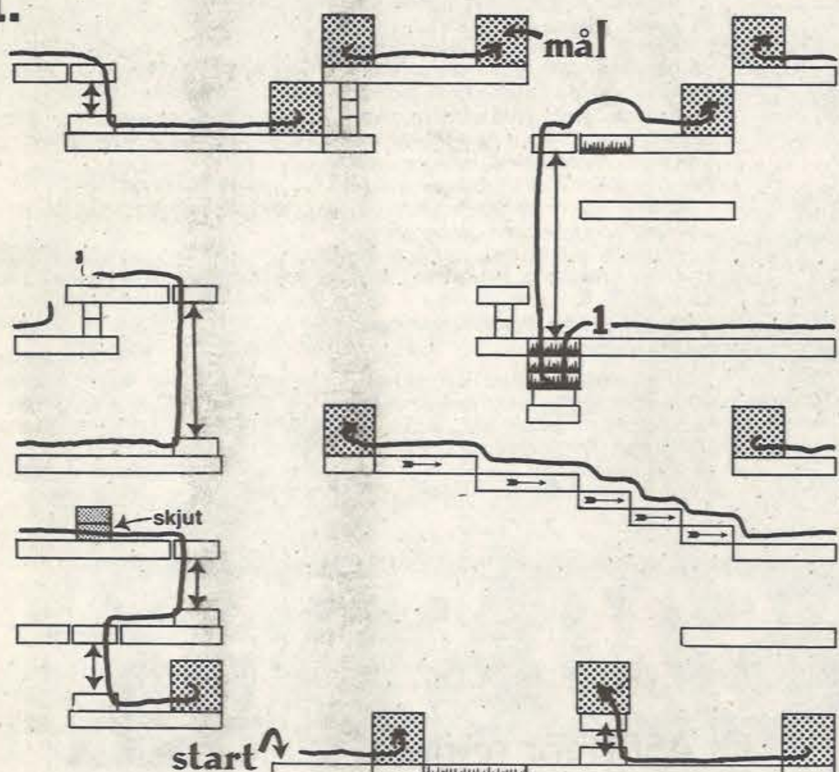
Denna månad har vi en karta över Nebulus som är ritad av Johan Forsberg i Järfälla. Johan får 600 kronor för sin karta. Tyvärr har vi inte tillräckligt mycket plats för att publicera alla åtta nivåer i detta nummer, men de fyra sista nivåerna kommer i nästa nummer.

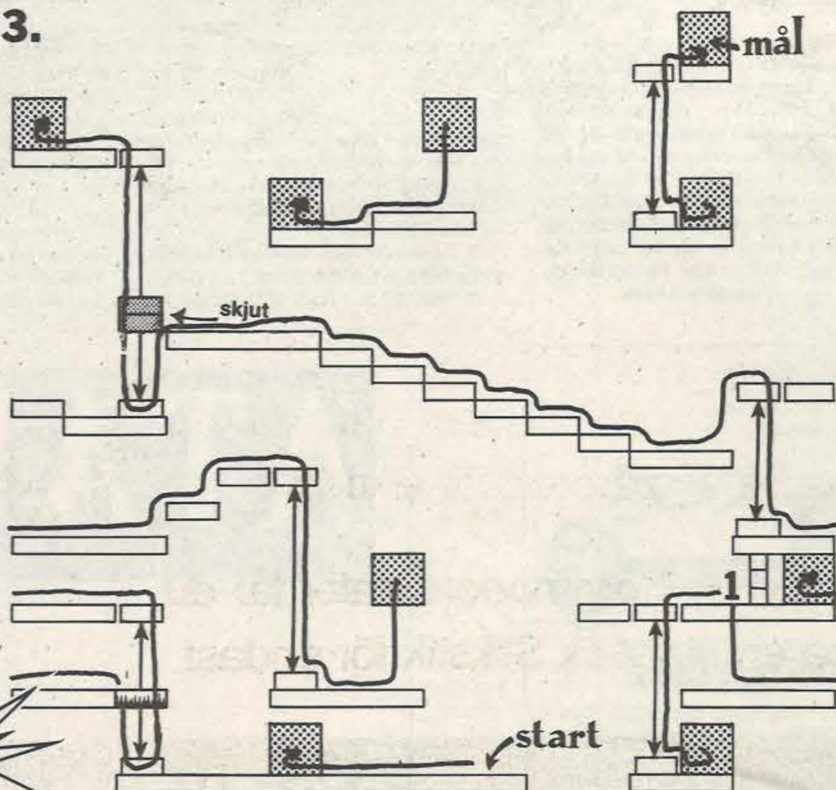
bana 1:
31. Gå inte ner förän silverbollen passerat mitten på väg åt höger.

bana 2:
1. Vänta på monstret som kommer från sidan innan du åker upp.
2. Akta monstret!

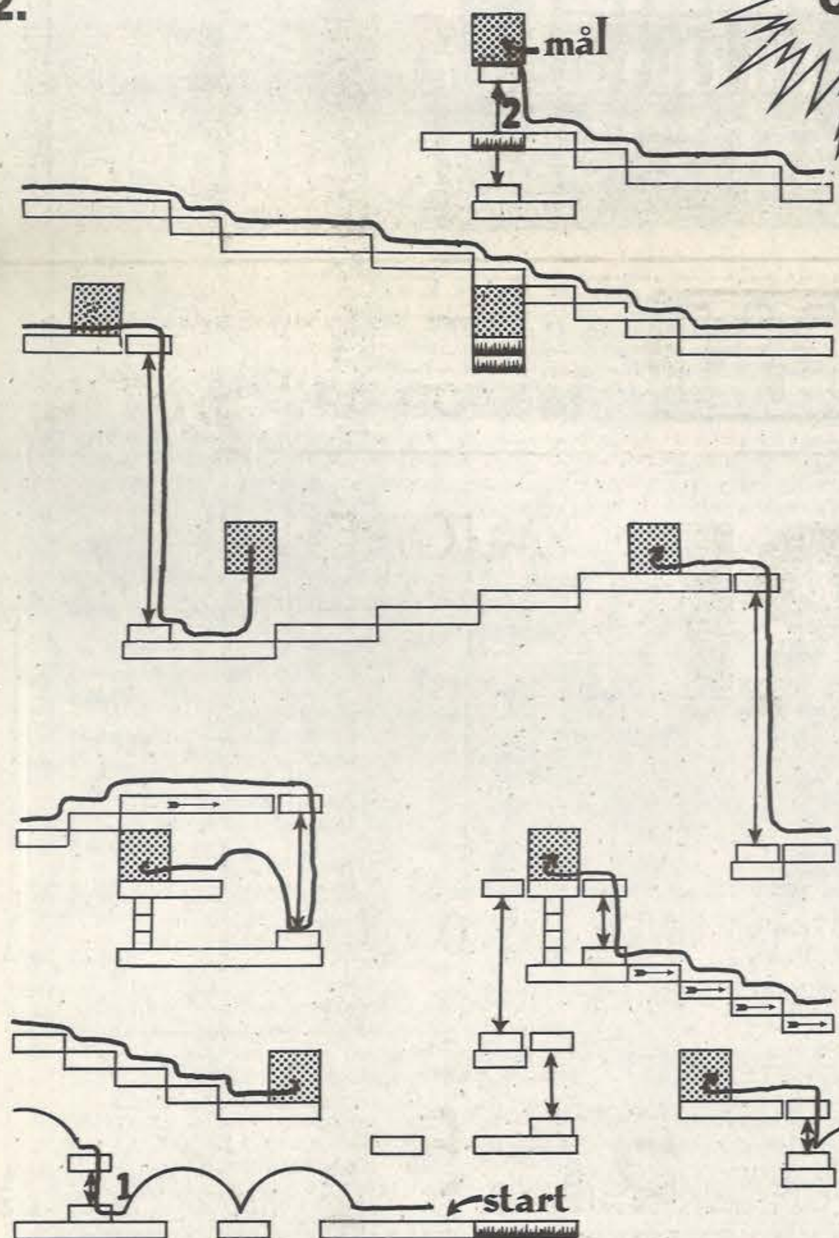
bana 3:
1. Vänta tills monstret från sidan knuffar ned dig en våning.

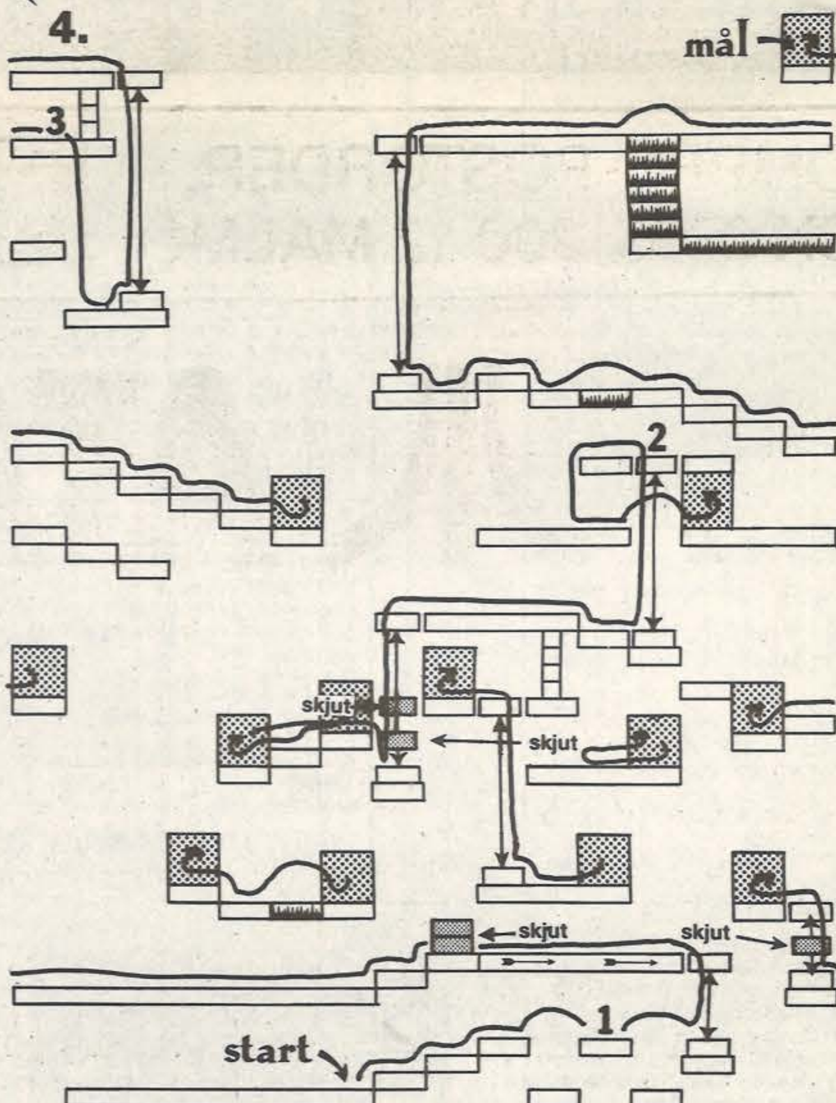
bana 4:
1. Du måste vara snabb för att hinna till hissen innan monstret kommer.
2. Vänta tills hissen gått ned och monstret passerat dig på väg åt vänster. Gå ned på vänster sida.
3. Vänta tills du blir nedknuffad.





600:-

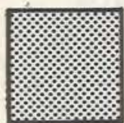


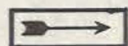


TECKENFÖRKLARINGAR

 BLINKANDE BLOCK SOM SKA SKJUTAS SÖNDER.

 PLATTOR MAN SJUNKER IGENOM.

 GÅNG SOM LEDER GENOM TORNET.

 PLATTOR MAN "HALKAR" I PILENS RIKTNING PÅ.

LÄSARNAS BÄSTA

Försvenska basicen

I DM nr 9/87 finns ett program som gör om alla basicens felmeddelanden till svenska. I detta nummer publicerar vi en annan variant.

Med detta program kan du översätta alla kommandon OCH felmeddelanden till vad du själv vill.

OBS! Det finns vissa regler som gäller för hur långa felmeddelandena och kommandona kan vara.

(1) Längden av alla kommandon tillsammans får ej vara större än 255.

(2) OK, ERROR, IN, READY, BREAK, ?EXTRA IGNORED och ?REDO FROM START måste ha samma längder som i listningen.

(3) Om längden av felmeddelandena blir större än 394 läggs de sist i blocket SC000)- SCFFF, annars läggs de på sina vanliga ställen. (Pilarna på vissa rader betyder RETURN . På det viset kan man även lägga in felmeddelanden som står på flera rader.

Insänt av:
Jonas Kvarnström
Finspång

```
2210 <- 120 DATA END,FOR,NEXT,DATA,INPUT#
2575 <- 130 DATA INPUT,DIM,READ,LET,GOTO,RUN
2802 <- 140 DATA IF,RESTORE,GOSUB,RETURN,REM
2542 <- 150 DATA STOP,ON,WAIT,LOAD,SAVE,VERIFY
2593 <- 160 DATA DEF,POKE,PRINT#,PRINT,CONT
2696 <- 170 DATA LIST,CLR,CMD,SYS,OPEN,CLOSE
2440 <- 180 DATA GET,NEW,TAB(,TO,FN,SPC(,THEN
2914 <- 190 DATA NOT,STEP,+,-,*,/,↑,AND,OR,>
3161 <- 200 DATA =,<,SGN,INT,ABS,USR,FRE,POS
2412 <- 210 DATA SQR,RND,LOG,EXP,COS,SIN,TAN
2616 <- 220 DATA ATN,PEEK,LEN,STR$,VAL,ASC
1990 <- 230 DATA CHR$,LEFT$,RIGHT$,MID$,GO
240  <- 240 REM
1360 <- 250 DATA TOO MANY FILES
1058 <- 260 DATA FILE OPEN
1434 <- 270 DATA FILE NOT OPEN
1563 <- 280 DATA FILE NOT FOUND
1650 <- 290 DATA DEVICE NOT PRESENT
1230 <- 300 DATA NOT INPUT FILE
1636 <- 310 DATA NOT OUTPUT FILE
1521 <- 320 DATA MISSING FILE NAME
2397 <- 330 DATA ILLEGAL DEVICE NUMBER
2041 <- 340 DATA NEXT WITHOUT FOR
1088 <- 350 DATA SYNTAX
2134 <- 360 DATA RETURN WITHOUT GOSUB
1304 <- 370 DATA OUT OF DATA
1896 <- 380 DATA ILLEGAL QUANTITY
1069 <- 390 DATA OVERFLOW
1761 <- 400 DATA OUT OF MEMORY
1953 <- 410 DATA UNDEF'D STATEMENT
1210 <- 420 DATA BAD SUBSCRIPT
1358 <- 430 DATA REDIM'D ARRAY
1934 <- 440 DATA DIVISION BY ZERO
1843 <- 450 DATA ILLEGAL DIRECT
1621 <- 460 DATA TYPE MISMATCH
1974 <- 470 DATA STRING TOO LONG
1203 <- 480 DATA FILE DATA
1857 <- 490 DATA FORMULA TOO COMPLEX
1820 <- 500 DATA CAN'T CONTINUE
1902 <- 510 DATA UNDEF'D FUNCTION
1016 <- 520 DATA VERIFY
857  <- 530 DATA LOAD
540  <- 540 REM
1498 <- 550 DATA "←OK←"
1088 <- 560 DATA "<2 SPACES>ERROR"
1078 <- 570 DATA " IN "
1955 <- 580 DATA "←<CTRL-J>READY.<CTRL-J>←"
1669 <- 590 DATA "←<CTRL-J>BREAK"
1907 <- 592 DATA "?EXTRA IGNORED←"
2167 <- 594 DATA "?REDO FROM START←"
596  <- 596 REM
6821 <- 600 DATA162,160,142,12,192,142,15,192,160,0,
            185,0,191,153,0,191,136,208,247
2918 <- 605 DATA232,224,192,208,234,96
4098 <- 630 FORI=1TO76:READA$:Z=Z+LEN(A$):NEXT:
            IF Z>255 THEN END
2885 <- 640 FORI=1TO29:READA$:X=X+LEN(A$):NEXT
1662 <- 650 FORI=1TO7:READA$:NEXT
4187 <- 655 FORI=49152TO49176:READQ:POKEI,Q:NEXT:
            SYS49152:POKE1,54
776  <- 660 :
2719 <- 670 RESTORE:AA=76:BB=41117:GOSUB 850
806  <- 690 :
1865 <- 700 BB=41373:AA=29
5592 <- 710 IFX>394THENBB=53240-X:
            PRINT"VARNING! FELMEDDELANDEN LÄGGS VID";BB
1077 <- 720 GOSUB 1000
846  <- 730 :
1967 <- 740 BB=41827:AA=5:GOSUB 770
2268 <- 750 BB=44283:AA=2:GOSUB 770:END
876  <- 760 :
2177 <- 770 FORI=1TOAA:READA$:PRINTA$,
1504 <- 780 FORJ=1TOLEN(A$)
3469 <- 790 Q=ASC(MID$(A$,J,1)):IFQ=95THENQ=13
1420 <- 800 POKEBB+J,Q:NEXT
1744 <- 810 POKEBB+LEN(A$)+1,0
2170 <- 820 BB=BB+LEN(A$)+1:NEXT
859  <- 830 RETURN
956  <- 840 :
2257 <- 850 FOR I=1 TO AA:READ A$:PRINTA$,
1894 <- 860 FOR J=1 TO LEN(A$)-1
3549 <- 870 Q=ASC(MID$(A$,J,1)):IFQ=95THENQ=13
3849 <- 880 POKEBB+J,Q:NEXT:Q=ASC(RIGHT$(A$,1)):
            IFQ=95THENQ=13
2671 <- 890 POKEBB+LEN(A$),Q OR 128:BB=BB+LEN(A$):NEXT
929  <- 900 RETURN
2407 <- 1000 FOR I=1 TO AA:READ A$:PRINTA$,
2044 <- 1010 FOR J=1 TO LEN(A$)-1
3699 <- 1020 Q=ASC(MID$(A$,J,1)):IFQ=95THENQ=13
2975 <- 1030 POKEBB+J,Q:NEXT:Q=ASC(RIGHT$(A$,1)):
             IFQ=95THENQ=13
3338 <- 1040 POKEBB+LEN(A$),Q OR 128:BB=BB+1:
             POKE41767+I*2,BB/256
4962 <- 1050 POKE41766+I*2,BB-256*PEEK(41767+I*2):
             BB=BB-1+LEN(A$):NEXT:RETURN
```

350:-

SKICKA DINA BÄSTA TILL

Program-Tipset
Datormagazin
Karlbergsv. 77-81
113 35 Stockholm

REGLER

(1) Ditt bidrag skickas till Datormagazin, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM. Märk kuvertet "PRG-TIPS".

(2) Programmen bör helst inte överstiga 100 rader. Någon undre gräns finns inte.

(3) Program längre än tio rader skall alltid skickas in på kassett eller diskett. Vi hinner inte sitta och knappa in alla hundratals programbidrag som skickas till tidningen varje månad.

(4) Bifoga alltid ett papper med en förklaring av ditt program program plus vilken dator (vi publicerar endast program för C64, C128, Plus4 och Amiga) det är avsett för, samt ditt namn, adress, telefon-nr och personnummer (skatteverket kräver det).

(5) Ditt program eller tips får inte varit publicerat i annan tidning, vare sig svensk eller utländsk, någon gång. I ditt brev måste du också försäkra att så är fallet, samt att du har upphovsrätten till det.

(6) Programbidrag belönas från 50 kr — 1.000 kr i form av presentkort. Prissumman avgörs genom en kombination av programmets längd, originalitet och syfte.

(7) Upptäcker vi efteråt att ett bidrag "stulits" betalas inget ut, samt att den skyldige utestängs för all framtid från Datormagazins sidor.

(8) Vill du ha din kassett/diskett i retur, bifoga ett färdigfrankerat och föradresserat kuvert.

(9) Det tar ungefär en månad innan vi kan lämna besked om ditt program platsar. Vi lagrar också för framtida bruk. Så även om ditt program inte publiceras omedelbart kan det komma i framtiden.

Basic Linker 128

Basic Linker 128 gör programmering på 128:an lite bekvämare. När du startar programmet kommer titelskärmen fram. Där har du fyra funktioner att välja bland.

ALT-N gör att du kan ladda in ett program till i minnet, utöver det du redan har. Du kan ladda in fler program. Det som begränsar är tillgång på minne.

ALT-M länkar ihop de både programmet.

ALT-K raderar den del av en directory-listning på skärmen som innehåller vad det är för programtyp, vilket gör att du kan skriva *DLOAD* direkt framför programnamnet, utan att behöva radera det som står efter.

ALT-O lägger ihop programrader. Placera cursorn på tecknet längst till vänster på den undre av de två raderna du vill lägga ihop och tryck *ALT-O*. Därefter trycker du *RETURN* och de två raderna läggs ihop. Den undre av de två raderna måste sedan tas bort.

Insänt av:
Christopher Wallas
Enskede

```
1 FORX=4864TO5418:READA:POKEX,A:NEXT:SYS4864:NEW:END:REM ** CCW 1988 **
2 DATA 169,14,141,58,3,169,19,141,59,3,32,202,19,96,160,8,196,211,240,3,76,225,1
97,162,39,228,212,240,18,202,228,212,240,16,202,228,212,240,14,202
3 DATA 228,212,240,12,76,225,197,76,136,19,76,243,20,76,108,19,24,165,252,166,25
1,228,45,208,4,197,46,240,32,133,46,134,45,32,23,250,19,147,17,18
4 DATA 158,32,80,82,79,71,82,65,77,83,32,76,73,78,75,69,68,32,153,13,0,169,88,13
3,212,76,225,197,32,30,204,24,169,0,162,24,32,45,192,32
5 DATA 66,193,24,32,36,202,32,50,201,169,88,133,212,76,225,197,174,16,18,172,17,
18,202,202,228,45,240,13,24,224,254,144,1,136,134,45,132,46,76,170
6 DATA 19,24,196,46,240,29,76,154,19,32,132,175,32,23,250,147,19,17,18,158,32,76
,79,65,68,32,78,69,88,84,32,153,146,13,0,169,88,133,212,76
7 DATA 225,197,24,32,66,193,162,10,169,4,24,32,45,192,32,23,250,19,144,18,169,32
,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,223
8 DATA 13,18,32,155,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,144,32
,13,18,32,155,32,66,65,83,73,67,32,76,73,78,75,69,82,46,49,50,56,32,144,32
9 DATA 13,18,32,144,32,32,32,32,32,32,32,32,67,67,87,32,49,57,56,56,32,144,32
,13,18,32,155,32,65,76,84,43,78,32,76,79,65,68,32,146,78,18,69,87,32,32,32
10 DATA 144,32,13,18,32,155,32,65,76,84,43,77,32,146,77,18,69,82,71,69,32,32,32,
32,32,32,144,32,13,18,32,155,32,65,76,84,43,75,32,146,75,18,69,89,32,72,69,76
11 DATA 80,32,32,32,144,32,13,18,32,155,32,65,76,84,43,79,32,74,146,79,18,73,78,
32,76,73,78,69,83,32,144,32,13,223,18,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
12 DATA 32,32,32,32,32,146,169,13,153,0,169,235,133,253,169,20,133,254,169,0,133
,255,169,253,162,4,160,8,32,101,255,166,45,164,46,134,251,132,252,169
13 DATA 64,13,4,10,141,4,10,32,36,202,160,0,162,12,24,32,24,192,96,83,89,83,52,5
6,54,52,13,120,32,30,204,32,177,203,32,103,200,32,82,203
14 DATA 169,58,32,47,204,32,50,201,32,117,200,32,139,202,56,32,129,203,32,84,200
,32,27,201,32,117,200,32,88,203,24,201,32,240,239,88,169,88,133,212,76,225,197
```

250:-

Litteratur ATARI ST:

1001 things to do with your Atari ST	210:-
Atari ST Basic Training Guide	235:-
Atari ST GEM	275:-
Atari ST Graphics & Sound	275:-
Atari ST Internals	275:-
Atari ST Logo	250:-
Atari ST Machine Language	275:-
Atari ST Tricks & Tips	275:-
Compute's Atari ST Artist	295:-
Compute's First Book of the Atari ST	295:-
Compute's ST Applications	295:-
Mastering Sound & Music on Atari ST	230:-
Presenting the Atari ST	235:-
Understanding Atari ST Basic	230:-
ST Programmers Guide	241:-
Introduction to Sound & Graphics	215:-
ST Artist	239:-
The Atari ST Users Guide	185:-
Computes Second Book of Atari ST	279:-
Technical Reference Guide for ST	275:-
Programmers Guide to GEM	239:-
Programming 68000	279:-
Midi for Musicians	215:-
Elementary Atari ST	241:-
Elementary ST Basic	215:-
68000 Assembly Language Progr.	225:-

Litteratur Commodore Amiga:

1001 Things to do with your Amiga	175:-
68000 Assembly Language Progr.	225:-
Advanced Amiga Basic	241:-
Amiga Applications	241:-
Amiga Assembly Language Progr.	175:-
Amiga DOS Reference Guide	189:-
Amiga DOS Manual	349:-
Amiga Hardware Reference Manual	369:-
Amiga Intuition Reference Manual	369:-
Amiga MicroSoft Basic Progr. Guide	289:-
Amiga Programmers Guide	241:-
Amiga Programmers Handbook	295:-
Amiga Programmers Handbook vol 2	295:-
Amiga ROM Kernel: EXEC	369:-
Amiga ROM Kernel: Libraries & Dev	515:-
Elementary Amiga Basic	215:-
First Book of Amiga	249:-
Inside Amiga Graphics	241:-
Programmers Guide to the Amiga	359:-
Programming 68000	279:-

Printrar:

Amstrad DMP 3000 för PC/ST/AM	2.456:-
Atari SMM 804 för ST/PC/AM	2.995:-
Citizen 120D för C64	2.795:-
Citizen 120D för PC/ST/AM	3.695:-
Commodore MPS 1200 för C64	2.795:-
Commodore MPS 1500C för PC/ST/AM	4.595:-
Commodore MPS 2000 för PC/ST/AM	8.635:-
Commodore MPS 2010 för PC/ST/AM	11.104:-
HP Laserjet + för PC/ST/AM	30.802:-
NEC Pinwriter P6 för PC/ST/AM	9.012:-
NEC Pinwriter P7 för PC/ST/AM	11.604:-
NEC Colorpinwriter CP6 för PC/ST/AM	12.308:-
NEC Colorpinwriter CP7 för PC/ST/AM	14.808:-
NEC Pinwriter P5 för PC/ST/AM	19.012:-
NEC Pinwriter P5XL för PC/ST/AM	21.481:-
NEC Spinwriter ELF för PC/ST/AM	6.049:-
NEC Spinwriter 8800 utan I/F	18.765:-
Star Gemini 160 för C64	3.595:-
Star Gemini 160i för PC/ST/AM	3.695:-
Star NL 10 för C64/PC/ST/AM	4.995:-



The Final Cartridge III!!!
Massor med nya funktioner bl.a fönsterhantering!!!
(ord. pris 595:–
USR pris 535:–



Commodore MPS 1500c!!!
Ny färgprinter till AMIGA. Ett måste för den seriöse AMIGA-användaren!!!
(Ord. pris 4.595:–) **USR pris 3.995:–**



Diskettpaket. 2 st 10 pack Maxell MF2DD, dubbelsidiga disketter, 3,5″, plus utdragbar diskettbox för 10 disketter.

Paketpris 545:–

Printertillbehör:

Arkmatare för Citizen 120D/MPS1200	1.851:-
Arkmatare enkel för NEC P5	5.925:-
Arkmatare dubbel för NEC P5	8.395:-
Arkmatare för NEC P6/CP6 och MPS 2000	4.444:-
Arkmatare för NEC P7/CP7 och MPS 2010	5.308:-
Arkmatare för NEC Spinwriter 8800	6.049:-
Arkmatare för NEC Spinwriter ELF	4.061:-
Arkmatare för Star NL 10	1.358:-
Flerfärgband för NEC P5XL	290:-
Flerfärgband för NEC CP6	265:-
Flerfärgband för NEC CP7	314:-
Färgband för Atari SMM804	95:-
Färgband för Citizen 120D/MPS 1200	95:-
Färgband för Commodore MPS 1500C	:-
Färgband för DMP 3000	95:-
Färgband för NEC P5	179:-
Färgband för NEC P6/CP6 ochMPS 2000	160:-
Färgband för NEC P7/CP7 och MPS 2010	191:-
Färgband för NEC Spinwriter	107:-
Färgband för Star Gemini 160	25:-
Färgband för Star NL 10	122:-
Interface parallellt (NEC) för NEC Spinwriter 8800	1.728:-
Interface parallellt (IBM PC) för NEC Spinwriter 8800	2.839:-
Printerkabel PC/ST/AM	295:-
Traktormatare enkel för NEC P6/CP6 och MPS 2000	1000:-
Traktormatare dubbel för NEC P6/CP6 och MPS 2000	1.944:-
Traktormatare enkel för NEC P7/CP7 och MPS 2010	1.358:-
Traktormatare dubbel för NEC P7/CP7 och MPS 2010	2.283:-
Traktormatare enkel för NEC P5	1.222:-
Traktormatare dubbel för NEC P5	2.345:-
Traktormatare enkel för NEC Spinwriter 8800	1.990:-
Traktormatare dubbel för NEC Spinwriter 8800	2.503:-
Traktormatare enkel för NEC Spinwriter ELF	975:-
Traktormatare dubbel för NEC Spinwriter ELF	1.839:-
Typsnittskassetter för NEC P5 styck	765:-
Printerpapper löpande bana 100st	149:-

Modem:

Selic Kombimodem 300/300, 75/1200 autosvar	2.469:-
Selic kombimodem med splitspeed konvertering	3.333:-
Selic 220 300/300, 1200/1200 autosvar	4.691:-
Selic Multimodem 300/300, 1200/1200, 75/1200 autosvar	6.790:-
Taihaho TH-002 för C64/128	595:-
Splitspeedkonvertering för Selic	864:-
Splitspeedkonvertering + automatisk hastighets-avkänning	1.358:-
Modemkabel för PC	154:-
Modemkabel för AT	154:-

Disketter-Diskettboxar-Övrigt:

Maxell 3,5″ MF1DD	245:-
Maxell 3,5″ MF2DD	295:-
Highland 5,24″ DSDD	125:-
SKC 5.25″ MD2DD 96 tpi	330:-
SKC 5.25″ MD2HD 1.2 Mb	595:-
3M 3.5″ SS/DD	245:-
3M 3.5″ DS/DD	295:-
Diskettbox 50 5.25″	195:-
Diskettbox 100 5.25″	295:-
Diskettbox 70 5.25″	249:-
Diskettbox 70 3.5″	249:-
The Notcher diskettklippare	79:-
Datakassett	12:-
Powerplus spänningsstabilisator	4.932:-
Mouse-pad underlägg för mus	99:-

Joysticks:

Hot Shot	149:-
Quickshot II Turbo	189:-
Slik Stik	99:-
Starfighter	149:-
Tac 2	198:-
Tac 1 för PC/Apple	595:-
Terminator	269:-
User joystick	95:-
Wico Bathandle	295:-
Wico Boss	195:-
Wico Redball	295:-
Wico Tree-Way Deluxe	395:-

USR Data/Ordersedel

Antal	Artikel	Datortyp	Kass	Disk	Pris

Beställare

Namn ....

Adress ....

Postnr. .... Ort ....

Telefon ....

Klipp ur beställningssedeln, lägg den i ett kuvert och skicka den till USR Data, Box 45085, 104 30 Stockholm

BUTIKER

Tegnergatan 20 B (vid Sveavägen)
Stockholm
Tel: 08-30 46 40

Nordstans Köpcentrum
Lilla Klädpressargatan 19
Göteborg
Tel: 031-15 00 93/94

ALLA PRISER INKL MOMS

USR DATA

Per-Eriks seger-prg

Wow! Det finns tydligen gott om duktiga programmerare i det här landet. Hur vi vet detta? Enkelt — det är bara att titta på tillströmmningen av bidrag till våra senaste utmaningar.

Kanske inte duktigast, men definitivt en av de duktigare, är Per-Erik Andersson från Stenungsund. Han lyckades klämma ihop sitt talbasprogram till 189 bytes. Grattis Per-Erik — månadens hacker!

Minns ni vad förra Utmaningen handlade om?

Jo, det gällde att göra ett program i Basic som kan konvertera tal till olika talbaser, från decimala till dess hexadecimala, binära och oktala tal.

Det var en utmaning som lockade. Och konkurrensen denna gång var stenhård i intervallet 250-200 bytes. Men endast **Per-Erik Andersson** lyckades pressa sig under 200 bytes-gränsen och samtidigt uppfylla de krav vi ställt. Så grattis Per-Erik, dina priserna kommer med posten!

Ska vi vara riktigt ärliga saknar vi en sak med Per-Eriks program. Det klarar inte några som helst felaktiga inmatningar. Men eftersom vi inte krävt det så har han vunnit ärligt.

För att visa att det går att göra ett kort program som även klarar av att hantera fel så publicerar vi också ett program från **Lennart Oscarssons, Linköping.**

```
1596 <- 1 INPUT A$:DATA 2,%,8,@,10,#,16,$
3400 <- 2 FOR T=1 TO 4:READ K,S$:PRINT:FOR I=0 TO
          LEN(A$)-2:Z=ASC(RIGHT$(A$,I+1))-55
4351 <- 3 O=O+(Z-7*NOT Z>9)*ASC(RIGHT$("<CTRL-H>
          <CTRL-B><CTRL-P><CTRL-J>",ASC(A$)-34))↑I:
          NEXT:IF O<O THEN END
5809 <- 4 A=INT(O/K):Y=O-K*A:O=A:PRINT "<UP><INST>
          "S$CHR$(Y+48-7*NOT Y<10):ON SGN (O) GOTO 4:
          NEXT:RUN
```

• Per-Erik Anderssons seger-program på 189 bytes.

Tröst-priset; Lenart Oscarsson, Linköping.

```
1 INPUT"▮TAL";A$:L=LEN(A$):ONL+1GOTO1:T=ASC(A$):IFT=47THENEND
2 ON1+((T=64ORT>34ANDT<38)ANDL>1)GOTO1:U=PEEK(2285+(T AND7))AND3
3 FORI=2TOL:N=ASC(MID$(A$,I))-48:F=N+(N>9)*7:IFF>U-1ORF<OTHENRUN
4 H=H+F*U↑(L-I):NEXT:B=2:W=H:FORJ=OTO3
5 E=INT(W/B):R=W-B*E:W=E:T$=CHR$(R+48-(R>9)*7)+T$:IFWTHEN5HAAJPB
7 W=H:B=8+2*J*J:PRINTMID$("%@#$",J+1,1)T$:T$="":NEXT:RUN
```

OBS: Programmet måste knappast in exakt som ovan, utan extra mellanslag etc.

Vari låg då svårigheten denna gång? Tja, nån egentlig svårighet förelåg egentligen inte. Problemet med denna sorts rutiner är att eftersom de är ganska enkla att skriva, så är det väldigt få som lägger ner besvär på att göra dem korta.

Jag har ofta sett onödigt stora rutiner utföra standardarbete. När man har stora program som använder massor av såna här små rutiner så blir det med tiden ganska kännbart med all "övervikt".

Och allt detta bara för att den som skrivit programmen inte kunnat eller orkat göra sina rutiner så små som möjligt.

Björn Knutsson

Gör den kortaste kalendern!

År 1582 påbjöd påve Gregorius XIII en ny kalender. Denna skulle rätta de århundradenas samlade fel i den Julianska kalendern.



Björn Knutsson

År 1753, nästan två sekel senare, infördes denna kalender i Sverige och den gäller än i dag.

Vad har nu detta med Datormagazins utmaning att göra? En hel del. Er uppgift är nämligen att skriva ett program som skriver ut en kalender för en given månad ett givet år.

En sak att hålla i minnet är att år som är jämt delbara med 4 (t.ex 1988) är skottår. Undantaget från denna regel är jämna århundranden som inte är jämt delbara med 400. (Ex: År 2000 är ett skottår, men år 1900 är det inte.)

```
År? 1988
Månad? 9

År:  1988   Månad:  September
Mån   Tis   Ons  Tors   Fre   Lör   Sön
                   1     2     3     4
 5     6     7     8     9    10    11
12    13    14    15    16    17    18
19    20    21    22    23    24    25
26    27    28    29    30
```

Programmets krav

■ Att det lämnar korrekta kalendrar för alla år bakåt t.o.m år 1753 och framåt så långt 64:an klarar det.

■ Att månadens fullständiga namn och årtalet skrivs ut.

■ Att utskriften ser ut som i exemplet.

Observera att siffrorna ska vara högerjusterade i sina respektive kolumner. Eftersom folk ar försökt korta ner sina program genom att göra utskrifterna obegripliga så kommer vi vara ganska hårda på denna punkt.

■ Att programmet i övrigt följer våra allmänna regler.

Vinner gör det kortaste bidraget som uppfyller ovanstående specifikationer.

Nedan följer en dump på hur skärmen skall se ut för september i år.

Priset

■ Det segrande bidraget belönas med Datormagazins Hacker-diplom, Datormagazins college-tröja samt Final Cartridge III skänkt av Wachengruppen HB.

Regler:

■ *Programspråk Basic 2.0 (64 BASIC). Maskinkod och anrop av rutiner i KERNAL och BASIC ROM är ej tillåtet. (Inga SYS eller USR(X) mao.)*

■ *Ingen programrad får överstiga 79 tecken inklusive radnummer. (Testa om det är OK på detta vis: LIST:a programmet, kolla om du kan mata in samtliga rader exakt som de står när du listar och att du har ett mellanslag till godo på slutet.)*

■ *Programmet skall sändas in på band/disk. Vi kan tyvärr inte ta emot bidrag på papper längre, eftersom det tar oss för lång tid att sitta och knappa in dem.*

■ *Vill du ha tillbaka ditt band/din disk, skicka med ett fullt frankerat kuvert med namn och adress på. Kom ihåg att märka allt du skickar in med namn och adress!*

■ *Bidraget ska skickas in före den* **5 april 1988** *till* **Datormagazin, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM.** *Märk kuvertet* **"KALENDER"** *och det antal bytes ditt program tar upp. Exempelvis:* **"KALENDER: 3145728 bytes"**.

En del har haft problem med att avgöra programmets längd. Fredrik Pruzelius, vinnare av Sinus-utmaningen och numera medlem av Datormagazins redaktion ger följande tips:

Lägg in raden: **"9999 PRINT-26644-FRE(1)"** *i programmet. Gör sedan* **"RUN 9999"**. *Programmets längd skrivs då ut. Radera sedan raden.*

Vi förbehåller oss rätten att publicera insända bidrag både på tidningens månadsdiskett och band samt i Datormagazin nr 5/88.

Amerikansk Amiga fungerar i Sverige

Hejsan!

Jag har några frågor jag gärna skulle vilja ha svar på:

1) Om Commodore beslutar sig för att förbättra operativsystemet, vad kommer det att kosta att få ROM-chipet utbytt, betalar Commodore det?

2) Hur mycket kan man expandera Amiga 500 resp. 2000 minnesmässigt, internt resp. externt?

3) Nästa Amiga-familj, Amiga 3000, vad kommer den att ligga i för prisklass. När kommer den ut på marknaden?

4) Kan man göra Amiga 500 PC-kompatibel hårdvarumässigt? Kostnad?

5) Fungerar en Amiga köpt i USA i Sverige ?

JCS

1) Troligtvis kommer du själv att få betala vad det kostar att byta ut romet om nu Commodore skulle besluta sig för att släppa en ny version.

2) En Amiga 500 kan expanderas 512 K internt och 8,5 Megabyte externt. Amiga 2000 kan totalt ha 9 Megabyte.

3) Det är en fråga som Commodore själva antagligen inte vet svaret på.

4) Nej, inte i dagsläget. En SideCar passar inte till Amiga500 beroende på att kontakten är felvänd. Att göra en konverter för det fungerar tyvärr inte heller för då blir avståndet mellan Amigan och SideCaren för stort för att det ska fungera.

5) Ja. Under förutsättningen att du har en transformator från 220- 110 volt.



SLUTA

klia er i skallen och undra."Vaffö gö den så för?"

Skriv istället till vår *Commodore Wizard; Kalle Andersson. Datormagazin. Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM.*

Tänd skärmen

Hur gör man för att slippa ha skärmen släckt vid laddning från kassett? Varför fungerar inte det tips ni hade i nummer 6/87?

Henrik Holst, 12 år, Lövestad

Tipset från nummer 6/87 (sidan 37) fungerar, även om det ger en viss osäkerhet i laddningen. Dessutom bör man spara sitt program utan att släcka skärmen om man vill ladda in det på samma sätt.

Annars kan man få problem eftersom det som finns på bandet inte exakt matchar det som som Loadrutinen förväntar sig att finna.

Många sprites

Hur får man fler än åtta sprites på skärmen?

David Johansson, 15 år, Veberöd

Tekniken går ut på att man på något sätt (oftast med interrupt) håller reda på var på skärmen rastret befinner sig.

Till exempel kan man placera ut åtta sprites på vanligt sätt på övre halvan av skärmen. När rastret hunnit förbi dessa stoppar man in nya värden i spriteregistrena och man kan ha åtta sprites till på den undre delen. Efter dessa visats måste man komma ihåg att stoppa tillbaka värdena för de sprites som ska visas på den övre halvan igen.

Harald Fragner

RISIG AUTOBOOT

Jag hade länge letat efter en autostarsrutin (autoboot) och blev stormlycklig när jag såg autobooten i nr 6/87. I spänd förväntan knappar jag in programmet. Jag kollar med checksummern och efter några små ändringar så stämmer allt. Jag sparar det och så är den stora stunden inne, programmet startas. Jag skriver in filnamn och att det är Basic. Programmet skriver ut lite saker och jag trycker Return. Ett självskrivet litet program laddas in. Datorn skriver text över Poke-raden men lyckligtvis har jag inte hjärnan i tårna så det är lätt avhjälpt. Så trycker jag då på Return för SYS49152-raden och då händer något mycket oväntat. DATORN GÖR EN RESET!!! Vad menar ni med detta? Jag kräver upprättelse!

Sur i Täby

Har du verkligen skrivit in den rätt? Här på redaktionen fungerar den nämligen perfekt. Men det gäller att använda den rÄtt också.

Så gör du 128-sprites



Nu fortsätter vi genomgången av C128:ans grafik-kommandon.

Denna gång lär Fredrik Pruzelius ut hur man arbetar med sprites på C128.

På kuppen får du ett dataspel för C128 — som samtidigt demonstrerar användandet av sprites.

Alla har säkert sett spel där sprites mjukt och snabbt rör sig över skärmen. En sprite är en bit höggrafik som datorn, med hjälp av VIC-chipet, snabbt kan flytta över skärmen.

På en 64:a är det ett helt litet äventyr att försöka göra sprites. Det innebär bl.a. ett oändligt knagglande med datasatser. C128 däremot har färdiga sprite-kommandon och en speciell sprite-editor som gör jobbet betydligt enklare.

Med C128:ans Basic 7.0 är det också mycket enkelt att få sprites att röra sig snyggt och snabbt. Kanske inte lika bra som i "riktiga" spel, men mycket bättre än vad man skulle kunna eåstadkomma med 64:ans basic.

Sprite-editor

En sprite kan som störst vara 24 x 21 pixel. Sammanlagt ingår alltså 441 pixel i en sprite. *(En pixel är den minsta beståndsdelen på en skärm.)* Detta motsvarar 63 bytes.

Men det är inte så viktigt att hålla reda på alla detaljer. På 128:an så klarar man de flesta saker direkt med basic.

Det finns t.om. ett inbyggt program i basicen för att editera spritar. Det är bara att skriva **SPRDEF** så kommer man in i spriteditorn.

Har du skrivit rätt så kommer datorn att fråga efter spritenummer. Du kan definiera någon av de åtta spritar som datorn kan visa samtidigt på skärmen.

Förmodligen kommer den sprite som du vill editera att se ut som rapparkalja. Det beror på att minnen där spriten ligger lagrad inte är nollställt. För att radera spriten använder man **CLEAR-HOME** precis som på skärmen. Man flyttar cursorn som vanligt med cursortangenterna.

Den första man bör bestämma är om man vill ha en enfärgad sprite, eller om man vill ha en sprite med flera färger. Nackdelen med en flerfärgssprite är att dess upplösning i X-led bara bli 12 pixel. Men varje pixel blir dubbelt så bred, så storleken förändras inte. Man byter mellan de olika typerna genom att trycka på **M.**

För att rita i spriten så använder man sig av siffrorna 1 till 4. Färgerna ändrar man som vanligt med **CTRL**-tangent + siffran 1-9 eller **Commodore**-tangent + siffran 1-9.

Man avslutar genom att trycka **Shift-Return.**

Efter att ha avslutat så ligger spritarna i minnet, för att spara spritarna till disk så använder man sig av **BSAVE**. Till exempel **BSAVE "filnamn",B0,P3584 TO P4096** sparar åtta sprites till disk.

Expandera sprites

Vill man ha tillbaka spritarna i minnet använder man sig av **BLOAD**. När spritarna ligger i minnet kan man kopiera dem till varandra eller till/från en sträng med hjälp av **SPRSAV.**

När man har definierat en sprite så är det dags att koppla på den. Detta sker med **SPRITE**-kommandot.

SPRITE används också för att sätta färg, prioritet och expansion. Använder man flerfärgssprites så sätter man de två övriga färgerna med **SPRCOLOR**. Dessa två färger är gemensamma för alla flerfärgssprites. Prioriteten bestämmer om spriten ska passera bakom eller framför de vanliga tecknena på skärmen. Expansion används om man vill att spriten ska vara dubbelt så stor, antingen i X-led, Y-led eller båda.

För att få spriten att röra sig så använder man sig av **MOVSPR**. MOVSPR är ett mycket kraftfullt kommando. Man kan få spriten att röra sig på en mängd olika sätt. Man kan flytta spriten till en viss koordinat, man kan röra den relativt från sin nuvarande position, man kan röra spriten relativt i en viss riktning, eller så kan man bestämma gradtal och fart på spriten. Sedan rör sig spriten automatiskt utan att basicen slöas ner. Detta beror på att detta kommando ligger på en sk. interupt som körs i "bakgrunden".

Det sistnämda alternativet används i det spel som finns listat här intill.

Spelet är ett spel för två personer. Man styr varsin sprite med joystick och ska försöka skjuta ner varandra.

COLLISION används för att detektera spritekollissioner. COLLISION ligger hela tiden i bakgrunden och väntar på att spritearna ska krocka. Händer detta kommer programmet att hoppa som om man hade en **GOSUB** till den rad som man bestämde med hjälp av COLLISION. COLLISION kan också detektera om en sprite krockar med ett vanligt tecken på skärmen.

Spelet använder också en del "skumma" **PEEK**. Det finns ingen funktion för att få reda på en sprites koordinater, därför måste man PEEKa på rad 1010 och läsa av koordinaterna direkt från VIC-chipet. När spritarna har krockat kontrollerar man vilka spritar det var genom att läsa *adress 53278.*

Spelet kanske inte kommer upp i klass med "köpspelen", men det är ett bra exempel på hur spritar kan används på 128:an.

Du kanske saknar ljud i spelet. Det får du stå ut med tills nästa nummer då vi kommer att göra en genomgång av ljudkommandona i 128:ans basic.

Fredrik Pruzelius

SPRITE-KOMMANDON FÖR C128

**COLLISION — Detekterar spritekollision.*
**MOVSPR — Flyttar spriten.*
**SPRCOLOR — Sätter färger för flerfärgssprite*
**SPRDEF — Inbyggd spriteeditor.*
**SPRSAV — Kopiera spritar.*

```
10 FOR I=1TO63:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
15 SPRSAV A$,1:SPRSAV1,2:SPRSAV1,3:SPRSAV1,4
20 COLORO,1:COLOR4,1:SPRCOLOR8,7:COLLISION1,10000:PRINT"[CLR]"
30 SPRITE1,1,5,,,,1:MOVSPR1,145,100:SPRITE2,1,4,,,,1:MOVSPR2,175,100
75 DG(1)=270:F(1)=1:DG(2)=90:F(2)=1
100 PL=PL+1+(PL>1)+(PL>1):F=F(PL):DG=DG(PL):SF(PL)=SF(PL)-1
105 J=JOY(PL):IF J>127THEN GOSUB1000
110 IF J>1AND J<5THEN DG=DG+42
120 IF J>5THEN DG=DG-42
125 IF DG<OTHEN DG=DG+360
126 IF DG>360THEN DG=DG-360
150 IF J>3AND J<7THEN F=F+(F>0)
160 IF J>7OR(J>0AND J<3)THEN F=F-(F<7)
170 IF SF(PL)=OTHEN SPRITE PL+2,0
190 MOVSPR PL,DG#F:DG(PL)=DG:F(PL)=F:GOTO100
1000 IF SF(PL)>OTHEN1030
1010 MOVSPR PL+2,PEEK(53246+PL*2)+(PEEK(53264)ANDPL)*256/PL,PEEK(53247+PL*2)
1020 SF(PL)=4:MOVSPR PL+2,DG#8:SPRITE PL+2,1
1030 J=J AND127:RETURN
10000 IF PEEK(53278)=9THEN PRINT"SPELARE 1 ELIMINERAD...":GOTO11000
10010 IF PEEK(53278)=6THEN PRINT"SPELARE 2 ELIMINERAD...":GOTO11000
10020 RETURN
11000 SPRITE1,0:SPRITE2,0:SPRITE3,0:SPRITE4,0:END
20000 DATA,,,,,,42,,,170,128,2,183,160,10,247,232,11,247,248,11,247,248,10,247
20010 DATA232,2,183,160,0,170,128,0,42,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```

LÄSARNAS BÄSTA

```
2461 <- 0 Q=49151:S=876:Z=65:FORD=0TO14:READA$
4375 <- 10 FORI=1TO(LEN(A$)-2)STEP2:M$=MID$(A$,I,2):
           L=ASC(RIGHT$(M$,1))-Z:Q=Q+1
557  <- 11 PRINT"<HOME>";Q
4895 <- 20 H=ASC(LEFT$(M$,1))-Z:A=H*16+L:POKEQ,A:P=P+A:
           NEXT:GOSUB400:P=0:NEXT:END
5534 <- 30 DATAEMBPMAEMEFMAEMEMMAEMIAMAEMFKMAEMGNMAGAGA
           KNECMAMJAANAACBIGADIGACAHFMAKO
5224 <- 40 DATAIMEBMAINECMACAHFMAIMEDMACAHFMAIMDMADKOEB
           MAKMEDMACABEMACAJNMAGAAAAAAAEP
5760 <- 50 DATAAAKJBNKCDLEMFDMAKJBFKCBLEMFDMAINBINAIOBB
           NAGACAHFMAJICJABPAAGKJENINGCBC
5910 <- 60 DATAMBGAKJANEMGEMACAHFMAJICANBMBGACAPNKOCAIK
           KNCAPHLHGACAKCAAKAAAKJCAININNL
6491 <- 70 DATAMAKJAAJNAACAOINAPKMIMACAPAAGOOINMAEMILMA
           GAJAAIKJAAINDNADEMKMMAKJABINKF
5709 <- 80 DATADNADIOPDMBKOPFMBOAABNAABGAKNDNADMJAAPAAE
           BIEMMDMADIKJAAINPIMBINPKMBINIF
6243 <- 90 DATAPLMBKJCAINPMMBKOPDMBIOPHMBLAADEMODMAKJAB
           INPIMBIMPJMBKNPHMBEKEKEKINPHBG
5535 <- 100 DATAMBIOPDMBKJAHCNPDMBINPDMBKJAHDIONPDMBCAM
            CMBINPNMBKNPJMBEKEKEKINPJMBJIHA
5685 <- 110 DATACJAHINPPMBKMPJMBPAADCAKIMBKNPHMBCAKEMBI
            NPHMBLAADEMCOMBOOPIMBKNPLMBBIKE
5214 <- 120 DATAGNPPMBGNPHMBGNPJMBINPLMBLAFNKNPMMBBIGNP
            KMBGNPIMBINPMMBKNPMMBINGHMBINJF
6573 <- 130 DATAGBMBKNPLMBINGGMBINGAMBKNAACAANPNMBINAAC
            AKNGGMBKOGHMBCAHOMBINHLMBIOHMAO
6207 <- 140 DATAMBKNDMADINAAAEGAINPDMBIOPEMBEOPEMBGOPDM
            BEOPEMBGOPDMBEOPEMBGOPDMBKNPDDB
6770 <- 150 DATAMBKOPEMBGAOOPMMBEMEAMBGAAKAKAKGAOKKJAAO
            OPKMBBIGJEAINPJMBLAAGIIMAAANAGM
6184 <- 160 DATAPAGAOOPKMBEMLGMBKKKJABOAAANAABGAAKMKOAA
            ANAPKGAKCAAKAAEIMNKMBJNAAAHOIPI
5864 <- 170 DATANAPKOONKMBKMNKMBMAAHNAPAKCAAJNAAAHOIOAO
            JNAPIGAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAEA
5070 <- 400 K$=RIGHT$(A$,2):H=(ASC(LEFT$(K$,1))-Z)*16:
            L=ASC(RIGHT$(K$,1))-Z:A=H+L
2847 <- 410 IFA<>(PAND255)THENPRINT"<3 DOWN><4 SPACES>
            FEL I RAD"D*10+30:END
2499 <- 420 PRINT"<CLR>";Q;" RAD NR:"D*10+40:RETURN
500  <- 500 REM
510  <- 510 REM  ----------------
520  <- 520 REM  - INSTRUKTIONER -
530  <- 530 REM  ----------------
540  <- 540 REM
550  <- 550 REM  SYS49152,X,Y,F
560  <- 560 REM
570  <- 570 REM  F   =FÄRG (0-255)*
580  <- 580 REM
590  <- 590 REM  SYS49152+3 = HÖGUPPLÖSNING
600  <- 600 REM
610  <- 610 REM  SYS49152+6 = ATERGA TILL NORM.
620  <- 620 REM
630  <- 630 REM  SYS49152+9 = RENSA HÖGUPPL.
640  <- 640 REM
650  <- 650 REM  SYS49152+12,M
660  <- 660 REM  M = MODE 0 ELLER 1
670  <- 670 REM  0 = OR MODE :1 = REVERS MODE
680  <- 680 REM
690  <- 690 REM  SYS49152+15,F
700  <- 700 REM  FYLLER SKÄRM MED EN FÄRG (F)
710  <- 710 REM
720  <- 720 REM  *
730  <- 730 REM  FÄRGERNA 0-15 ÄR BAKGRUND.
740  <- 740 REM  -- " " --(1-15)*16 ÄR FÖRGR.
750  <- 750 REM
760  <- 760 REM  OM DU SKALL HA VIT BAKGR.
780  <- 780 REM  OCH SVART FÖRG. SA BLIR DET
790  <- 790 REM
800  <- 800 REM  SYS 49152+15,1+2*16
810  <- 810 REM  (1=VIT BAK. 2*16=RÖD FÖRG.)
```

Plot 64

Plot 64 ger basicen några extra kommandon som gör det lite enklare att rita i högupplösningsgrafik. Instruktioner finns i programmet som REM-rader.

De två demoprogrammen visar hur man använder kommandona rent praktiskt.

Insänt av:
Joakim Eriksson
Söderfors



DEMO 1

```
1    <- 1 REM  ÄNDRA GÄRNA DATA SATSERNA
2    <- 2 REM  1 (STEGLÄNGD)
3    <- 3 REM  2 (SINUS)
4    <- 4 REM  3 (COSIN)
5    <- 5 REM  4,5    Y,X-KORD
6    <- 6 REM
3097 <- 10 PRINT"<CLR>":SYS49152+3:READP,C,B,Y,X:
           IFP=255THEN60
1557 <- 20 I=0:SYS49152+9
2980 <- 30 Y=Y+SIN(I/C)*P:X=X+COS(I/B)*P:I=I+P
1507 <- 34 SYS49152,X,Y,16
1006 <- 50 GETA$:IFA$=""THEN30
595  <- 55 IFA$=" "THEN10
60   <- 60 REM
69   <- 69 REM
70   <- 70 REM VISAR SKILLNAD MELLAN MODES
71   <- 71 REM
929  <- 72 SYS 49152+9
523  <- 74 FORI=1TO100
3312 <- 75 SYS49152+12,0:SYS 49152,100,I+30,16
1652 <- 76 SYS 49152,101,I+30,16
2830 <- 77 SYS49152+12,1:SYS 49152,100,I,16
83   <- 78 NEXT
1366 <- 79 SYS49152+6:PRINT"<CLR>"
1332 <- 100 DATA 3,80,72,10,150
1179 <- 110 DATA 3,50,49,60,150
1195 <- 112 DATA 3,60,49,50,150
1317 <- 114 DATA 2,60,14,50,150
1195 <- 120 DATA 255,0,0,0,0
```

DEMO 2

```
2546 <- 0 PRINT"<CLR>":X=100:Y=100:K=3:C=1:F=16
655  <- 1 M=1:REM MODE 0 ELLER 1
2935 <- 9 X=100:Y=100:SYS49152+15,F
3370 <- 10 SYS49152+12,M:SYS49152+3:SYS49152+9
2603 <- 30 SYS49152,X,Y,F:X=X+K:Y=Y+C
1438 <- 40 IFY>100ORY<50THENC=-C
1573 <- 50 IFX>100ORX<50THENK=-K
1016 <- 60 GETA$:IFA$=""THEN30
2800 <- 62 READK,C:IFK<>255THENF=F+1*17:GOTO9
1238 <- 70 PRINT"<CLR>":SYS49152+6
5360 <- 100 DATA 5,2,6,3,1,2,3,1.1,3.5,1,3,2,1.5,.5,2,
            2.5,-1,3,2,-2.5
705  <- 110 DATA 255,0
```


Så knappar du in programlistningarna

*Programlistningarna i Datormagazin till C-64 är försedda med något som kallas checksum. Det är ett värde som på ett finurligt sätt är uträknat för varje programrad och är unikt för varje rad. Checksum är de siffror som står längst till vänster i alla 64:a listningar. De skall **INTE** skrivas in.*

Med hjälp av siffrorna och Datormagazin:s Checksumprogram kan du lätt se om du skrivit in ett program fel. Det används enligt följande:

- *(1) Ladda in Checksum-programmet. Om du har det på band laddar du som vanligt och startar med **RUN**. Har du det på diskett och har du med hjälp av basic-loadern (som publicerats i Datormagazin med jämna mellanrum) skapat en fil som heter "Checksum.dm" kan du ladda in den med LOAD "CHECKSUM.DM",8,1. Men du skall inte starta det med RUN utan istället skriva **NEW för att återställa vissa pekare.***

- ***(2) Skriv in programmet som vanligt (men inte checksum-värdet).***

- ***(3) För att kontrollera om du skrivit in programmet rätt startar du Checksum-programmet med SYS 49152**. Då får du en lista med radnummer och checksum-värde som du jämför med det värde som finns i tidningen.*

Om det inte stämmer har du matat in raden fel och kan enkelt ändra den som vanligt.

OBS! För att checksum ska fungera krävs att du inte ändrar några radnummer eller texter i programmet när du skriver in det.

```
10 B=49152:PRINT"<CLR>";"ARBETAR"
20 READ A:IF A<0 THEN 50
30 POKEB,A:S=S+A:B=B+1:GOTO20
50 IF S-26654 OR B-49342 THEN PRINT "FEL I DATA":STOP
100 PRINT"<DOWN>TRYCK 'D' OM DU HAR DISK!"
110 PRINT"<DOWN>(FILEN 'CHECKSUM.DM' KOMMER ATT SPARAS."
120 PRINT"FINNS DEN REDAN RADERAS DEN GAMLA FILEN"
130 PRINT"INNAN DEN NYA SPARAS.)"
140 PRINT"<2 DOWN>TRYCK MELLANSLAG OM DU INTE HAR DISK."
150 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
151 IFA$="D"THEN 155
152 IF A$ = " "THEN300
153 GOTO 150
155 PRINT"<DOWN>ARBETAR"
160 OPEN1,8,15,"S:CHECKSUM.DM"
170 OPEN2,8,2,"CHECKSUM.DM,P,W"
180 PRINT#2,CHR$(0);CHR$(192);
190 FOR X= 49152 TO B
200 PRINT#2,CHR$(PEEK(X));
210 NEXT X
220 INPUT#1,E1
230 CLOSE2:INPUT#1,E2
240 IF E1 OR E2 THEN PRINT"DISK FEL":STOP
250 CLOSE1
300 PRINT"STARTA MED SYS 49152": IF A$ = " " THEN NEW
1000 DATA 169,1,133,251,169,8,133,252
```

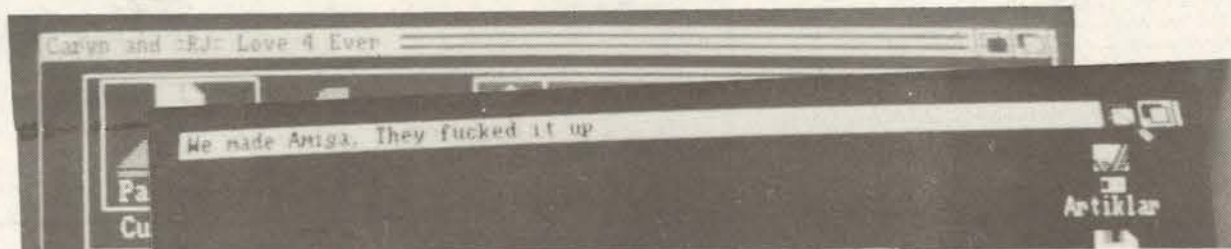
```
1008 DATA 160,1,177,251,208,3,76,184
1016 DATA 192,200,177,251,133,253,133,2
1024 DATA 200,177,251,133,254,41,3,133
1032 DATA 3,169,0,133,5,200,177,251
1040 DATA 240,37,201,32,240,247,201,143
1048 DATA 240,22,230,5,166,5,24,42
1056 DATA 202,208,252,101,2,133,2,169
1064 DATA 0,101,3,133,3,76,37,192
1072 DATA 200,177,251,240,2,208,249,160
1080 DATA 0,177,251,72,200,177,251,133
1088 DATA 252,104,133,251,166,253,165,254
1096 DATA 32,205,189,169,32,32,210,255
1104 DATA 169,45,32,210,255,169,62,32
1112 DATA 210,255,169,32,32,210,255,166
1120 DATA 2,165,3,32,205,189,169,13
1128 DATA 32,210,255,32,135,234,165,203
1136 DATA 201,60,240,7,201,63,240,40
1144 DATA 76,8,192,32,135,234,165,203
1152 DATA 201,64,208,247,32,135,234,165
1160 DATA 203,201,60,240,7,201,63,240
1168 DATA 15,76,156,192,32,135,234,165
1176 DATA 203,201,64,208,247,76,131,192
1184 DATA 169,0,133,198,96,0,-1

READY.
```

Upptäck datorns hemliga meddelanden

Nu kan du läst Amigans hemliga meddelanden! Datormagazins Erik Lundevall avslöjar här hur du kan få fram hemliga budskap från Amigans skapare.

Med rätt knep kan du t.ex. få reda på hur kärleken spirar bland Commodores programmerare!



''Vi gjorde Amigan. De klantade till det.'' Detta och många andra hemliga meddelanden finns djupt förborgade i Amigan. Men nu avslöjar Datormagazin tillverkarnas hemliga meddelanden

I flera datorer kan man hitta ''gömda'' meddelanden som de som skrivit operativsystemet har lagt dit. Ett exempel är C128:ans **SYS 32800,123,45,6** som bl a skriver vilka som gjort den.

I Amigan finns det inte bara ett meddelande gömt, utan ett antal olika. De är dock inte så lätta att få fram. Här ska jag dock beskriva hur Du kan få fram en del av dem. Var beredd på mycket fingergymnastik!

Vad man först och främst behöver göra är att köra igång Workbench. När detta är gjort, se till att inga fönster skymmer Workbench-skärmens titelrad.

Nu trycker du på båda SHIFT- **och ALT**-tangenterna och håller dessa nedtryckta, samtidigt som du trycker på F1. Nu dyker det upp ett meddelande på Workbench-skärmens titelrad!

Om Du fortsätter *att hålla nere* ***SHIFT****- och* ***ALT****-tangenterna och trycker på de* övriga funktionstangenterna, så får du fram *ytterligare nio* meddelanden. Det *var den lätta biten . . .*

Nästa meddelande får du fram om du håller en av de ovanstående kombinationerna nedtryckta, och sedan trycker ut disketten i interndriven.

Ännu ett meddelande kommer fram om du håller ovanstående kombination nedtryckt, flyttar muspekaren till Screen-to-back symbolen *(den man trycker på för att flytta skärmen bakom alla andra skärmar)*, trycker ned vänster musknapp, håller den nedtryckt, och sedan stoppar disketten i interndriven igen. Puh....

Det är knepigt, men jag lyckades med den sistnämda när jag tog hjälp av min ena fot...

Kärleksbudskapet

Till slut kan vi också plocka fram ett litet ''kärleksbudskap''. Kör först igång Preferences. På den högra halvan av fönstret ser man två möss. Klicka på de fyra tillhörande musknapparna från vänster till höger. Upprepa detta ytterligare tre gånger.

Flytta sedan muspekaren längst till vänster i fönstret, i höjd med tidsangivelsen. Klicka därefter på fönsterkanten. Om du träffat rätt så ska en bit av kanten ändra färg när du klickar. Gör den inte det, så prova lite ovanför och under tills Du träffar rätt.

När detta är gjort klickar du på **''Change Printer''** så vi får upp fönstret för skrivar-inställningar. På den övre delen av fönstret kan man välja vilken printer-driver man vill använda.

Klicka på den nedåtriktade pilen ända tills du kommit till slutet av alla printerdrivers. Klicka därefter på den uppåtriktade pilen ändå tills du kommer till början av listan. Har Du nu gjort rätt kan du läsa ett meddelande på fönstrets titelrad.

Dessa är inte de enda meddelanden som finns gömda i Amigan, det finns fler än så. Hur man får fram de övriga meddelandena, eller om man överhuvudtaget kan få fram dem på något motsvarande sätt vet jag dock inte. Skriv gärna och berätta. Man kan dock lätt hitta flera av dem genom att titta i minnet med en maskinkodsmonitor, eller en diskmonitor (Om man har en Amiga 1000).

Erik Lundevall

Vad kostade en 64:a på mitten av 50-talet?

Vad kostade det då?
Vad skulle datorn som kostade 3500 kr 1984 kosta nu, om den hade ökat i pris lika mycket som alla andra saker?

Dessa och många fler frågor som rör priser och prisökningar sedan mitten av seklet, klarar det här lilla programmet av att svara på med lätthet.

Programmet är mycket enkelt att använda. Du matar in i datorn vad grejen kostade då samt årtal och månad. Därefter matar du in vilket år du vill jämföra med. Därefter räknar datorn ut vad det priset motsvarar i det senare årets pengavärde. I de flesta fall är det 1987 du vill jämföra med, om du vill ha det i dagens pengar.

Beräkningarna bygger på det sk konsumentprisindex som räknas ut i slutet av varje år och speglar prisnivån i förhållande till tidigare år.

Årtalen måste skrivas med två siffror, du skall tex skriva'' **86**'' när du menar 1986, och årtalen måste ligga mellan 53 och 87, för det är endast för dessa 35 år som programmet har statistik över konsumentprisindex.

För att underlätta förståelsen av programmet, tänkte jag gå igenom det rad för rad. Programmet är skrivet i BASIC för C64:an, men eftersom det inte använder några avancerade finesser eller fula knep, så passar det till så gott som vilken dator som helst som har BASIC.

Vi börjar från början på ***rad 10***, som inte gör någonting. Det kanske låter lite konstigt, men kommandot REM gör faktiskt ingenting. REM är en förkortning av engelska remark, som betyder anmärkning, eller kommentar. Efter REM kan man skriva godtyckliga kommentarer som kan göra att man senare lättare förstår vad programmet gör. I det här fallet fungerar det som en slags rubrik.

Rad 20 reserverar plats i minnet för 99 (egentligen 100) variabler att innehålla konsumentprisindex för de olika åren. Det räcker till hela 1900-talet och är mer än vad som egentligen används (vi har ju bara kommit till 1988 än . . .), men lite extra plats skadar ingen.

Raderna 30, 40 och 50 läser in konsumentprisindexen från DATA-satserna i rad 1000 och framåt och lägger dem i den plats vi nyss reserverade.

Raderna 60, 70, 80 skriver ut lite text på skärmen för att tala om vad det hela handlar om, så den som kör programmet vet vad det gör. Därefter frågar datorn efter inköpsåret i ***rad 90.*** Detta läggs i variabeln ***IY***, och används senare i formeln på ***rad 140***.

På ***rad 100*** kollar datorn om den har något konsumentprisindex att räkna med för just det året. Om inköpsåret är före 53, (eller efter 87) vet programmet inte hur priserna var just då och kan därför inte räkna ut något.

Sedan frågar datorn efter i tur och ordning, priset, vilket år det är nu, och vad det gäller för vara på ***raderna 110, 120 respektive 130.*** Även dessa värden behövs i formeln på ***rad 140.***

```
10   <- 10 REM K-PRISINDEX
637  <- 20 DIM IX(99)
461  <- 30 FOR I=53 TO 87
520  <- 40 READ IX(I)
55   <- 50 NEXT
3496 <- 60 PRINT"<CLR>PROGRAMMET RÄKNAR UT VAD EN SAK S
           OM DU"
3137 <- 70 PRINT"KÖPTE FÖR FLERA AR SEDAN SKULLE KOSTA"
2027 <- 80 PRINT"I DAGENS PENGAVÄRDE"
1505 <- 90 INPUT "INKÖPSAR";IY
4459 <- 100 IF IX(IY)=0 THEN PRINT "LEDSEN. DET ARET SA
            KNAS I STATISTIKEN":GOTO 90
941  <- 110 INPUT "PRIS DA";P
2160 <- 120 INPUT "RÄKNAS OM TILL AR";NY
1020 <- 130 INPUT "VARA:";V$
1637 <- 140 NP=IX(NY)/IX(IY)*P
3712 <- 150 PRINT "DIN "V$" SKULLE HA KOSTAT"NP"KRONOR
            NU."
3253 <- 160 PRINT "DET BETYDER ATT PRISET HAR STIGIT ME
            D "
1437 <- 170 PRINT NP/P*100-100"%."
1000 <- 1000 REM KONSUMENTPRISINDEX
3788 <- 1010 DATA 128,129,133,139,145,152,153
3558 <- 1020 DATA 159,163,170,175,181,190,202
2738 <- 1030 DATA 211,215,221,236,254,269,287
2736 <- 1040 DATA 316,347,382,426,469,502,571
2630 <- 1050 DATA 640,695,757,818,878,915,960
```



Nu har vi äntligen kommit till ***rad 140***, själva kärnan av programmet. Formeln **NP=IX(NY)/IX(IY)*P** är det sätt man i BASIC skriver att man vill ta konsumentprisindex för det år det är nu (IX(NY)), dela med index för inköpsåret (**/IX(IY)**) och multiplicera med **P (*P)**. Delat med skrivs med / och multiplikation med * som du ser.

Variabeln ***NP*** innehåller nu pris du skulle få betala för samma sak nu, om den har stigit lika mycket i pris som allt annat.

Raderna 150 — 170 skriver ut svaret på skärmen tillsammans med uppgift om hur många procent prisökningen innebär.

Sist och slutligen kommer vi till DATA-satserna som användes i början av programmet. De är därifrån programmet får all information om hur mycket priserna har stigit årligen sedan 1953.

Anders Kökeritz

Så skyddar du ditt basicprogram

Stopp! Förbjudet att läsa!
Jo, visst kan man förhindra obehöriga från att läsa program du skrivit. Det är bara att sätta in ett speciellt Listskydds-program.
Datormagazins Harald Fragner har utvecklat ett specialprogram som gör det garanterat svårt att tjuvläsa dina program. Knappa på och försök själv. Men läs artikeln först!

Rent principiellt går det inte att att göra ett fullgott listskydd för program skrivna i 64:ans Basic. Detta på grund att Basicen är **INTERPRETERANDE**, dvs kommandona i det Basicprogram man kör 'tolkas' och utförs därefter som maskinkodsinstruktioner.

Programmet måste under exekveringen *(körning)* finnas i sin rätta form i minnet för att tolken ska kunna förstå det.

Men att försvåra för den som är nyfiken går alltid bra. Knepen är många, liksom sätten att oskadliggöra dem. DatorMagazins skydd kombinerar tre metoder. Efter 'behandling' går det inte längre att:

• (a) Lista program (på skärmen kommer bara ett litet meddelande fram.
• (b) Stoppa program med Stop + Restore (försöker man stoppa programmet startar det om)
• (c) Titta på programmet med en maskinkodsmonitor (det har förvrängts i minnet)

När du skrivit in programmet, startat det och fått ''**OK!**'' på skärmen, är det klart att användas. Därefter laddar du in det program du vill skydda. Nu skriver du **SYS49152,''Textsträng''.**

Till skillnad mot Basic får du inte glömma det avslutande ciationstecknet. Efter någon sekund för du fram **READY** på skärmen.

När du sedan skriver **LIST** visas bara den textsträng du matat in. Vill du inte att något alls ska visas använder du **SYS49152,''''** (Bara SYS49152 fungerar lika bra men ger ett Syntax error). Nu kan du spara ditt nya program på vanligt sätt. Vid nästa inladdning är det fortfarande skyddat.

Den nya versionen blir automatiskt **STOP**-skyddad. Det enda sättet att få stopp på det är att göra en Reset av hela datorn. Tycker du det här låter dumt kan du stänga av STOP-skyddet med **POKE 49311,183** innan du använder **SYS49152,''Textsträng''.**

POKE 49311,173 sätter på STOP-skyddet igen.

Vill man ge sitt program ytterligare skydd kan man inleda det med följande rad: **''POKE 808,225:FOR X=2051 TO 2057: POKE X,0:NEXT''.**

Gör man det går det inte att starta om programmet igen, vilket gör det svårt att få tillbaka programmet efter Reset. En skicklig programmerare kan dock lista ett Basicprogram oavsett hur det är skyddat.

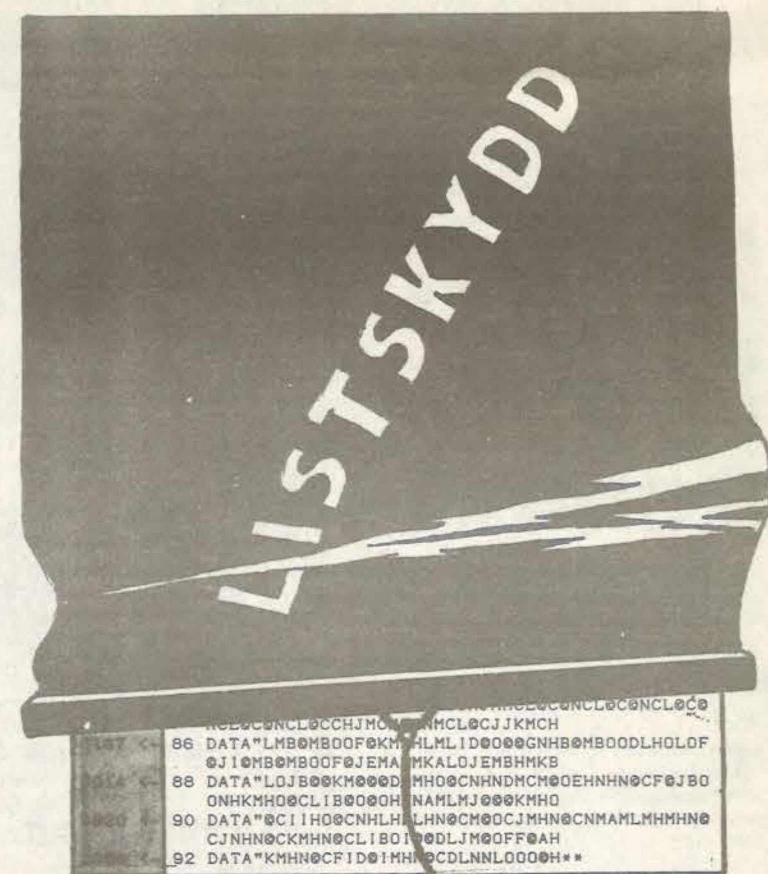
Vill du absolut göra ditt Basicprogram oläsligt ska du kompilera det. Ett kompilerat Basicprogram kan få den mest rutinerade hacker att se ut som ett frågetecken.

Till sist några begränsningar. Basicen läser inte in inmatningar på över 80 tecken, så dina textsträngar kan inte vara hur långa som helst. Kontrolltecken går bra att använda i strängen, men har de ett ASCII-värde större än 127 skriver Listrutinen ut dem som Basickommandon. Eftersom behandlingen gör ett program längre får det inte vara hur långt som helst. Ungefär 38650 bytes är max.

Harald Fragner

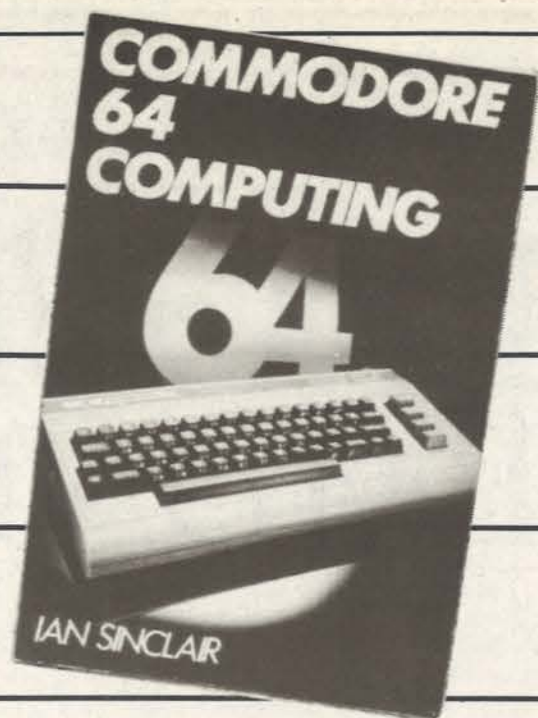
Instruktioner:
1. Ladda in DatorMagazins listskyddare, starta det och se till att du får ''OK!'' på skärmen.
2. Ladda in det program du vill skydda.
3. Skriv SYS 49152,''Text''. Den text du anger mellan citationstecknna är den text som kommer fram på skärmen när man försöker lista det skyddade programmet.
4. Efter någon sekund får du ''READY.'' på skärmen. Nu sparar du den skyddade versionen av ditt program på vanligt sätt.
5. Vill du skydda fler program gå till punkt 2.

```
2737 <- 1 GOTO3:DATORMAGAZINS LISTSKYDDSPROGRAM
2749 <- 2 >SKRIVET AV HARALD FRAGNER 25/1 1988<
909  <- 3 READY:IFY<OTHEN5
2636 <- 4 POKE49152+X,Y:X=X+1:S=S+X:GOTO3
1786 <- 5 IFS-16653THENPRINT"FEL I DATA!":END
224  <- 6 PRINT"OK!"
125  <- 9 :
2333 <- 49152 DATA160,0,185,0,158,73,85,153
2007 <- 49160 DATA0,159,200,208,245,206,4,192
2147 <- 49168 DATA206,9,192,173,9,192,201,8
3254 <- 49176 DATA208,232,169,158,141,4,192,169
2882 <- 49184 DATA159,141,9,192,160,32,185,161
2809 <- 49192 DATA192,153,0,8,136,16,247,160
2674 <- 49200 DATA61,185,102,192,153,167,8,136
2403 <- 49208 DATA16,247,160,21,169,0,153,0
2668 <- 49216 DATA8,200,192,167,208,248,32,253
2949 <- 49224 DATA174,160,0,177,122,201,34,208
2468 <- 49232 DATA13,200,177,122,201,34,240,9
2574 <- 49240 DATA153,20,8,76,81,192,76,226
2470 <- 49248 DATA252,230,46,108,2,160,32,89
3175 <- 49256 DATA166,76,174,167,169,167,141,2
2136 <- 49264 DATA3,169,2,141,3,3,160,0
2254 <- 49272 DATA185,0,9,73,85,153,0,8
3247 <- 49280 DATA200,208,245,238,187,2,238,192
2502 <- 49288 DATA2,173,192,2,201,160,208,232
2810 <- 49296 DATA76,167,2,160,45,185,167,8
2977 <- 49304 DATA153,167,2,136,16,247,76,173
2023 <- 49312 DATA2,0,165,8,0,0,158,50
2442 <- 49320 DATA50,54,48,32,20,20,20,20
1629 <- 49328 DATA20,20,20,20,20,20
1285 <- 49999 DATA -17
```



Dra ner rullgardinen och skydda ditt basicprogram från insyn.

Så får du din 64:a att arbeta



■ En mycket vanlig julkapp julen 1987 blev Commodore 64. Säkerligen kommer det bli så minst ett par år till, innan Amiga 500 eller något annat tar över.

En mycket vanlig händelse hos nyblivna datorfamiljer är att ingen bild uppträder på TV-apparaten fastän alla sladdar är istoppade och TV:n är inställd på kanal 36.

Oftast beror det på att användarmanualen, som medföljer datorn, förklarar hela uppackningsprocessen på ett segt och svårförståeligt sätt.

I "Commodore 64 Computing" förklarar Ian Sinclair det på följande sätt:

— När du har hittat kanalinställningsknappen, vrid den tills du ser en bild från datorn som verkar klar och stadig.

Detta säger en hel del om den här boken. Meningen är att läsaren skall prova själv i stället för att till punkt och pricka följa i förväg uppsatta anvisningar.

Som du säkert förstår, är detta en bok som vänder sig till nybörjaren. Ändå tränger den ganska långt in i 64:ans värld. Man provar på olika sätt att styra ett BASIC-program, man hanterar variabler, gör grafik med hjälp av färdiga grafiktecken och sprites, gör enklare ljud, förklarar på ett enkelt sätt hur minnet fungerar osv.

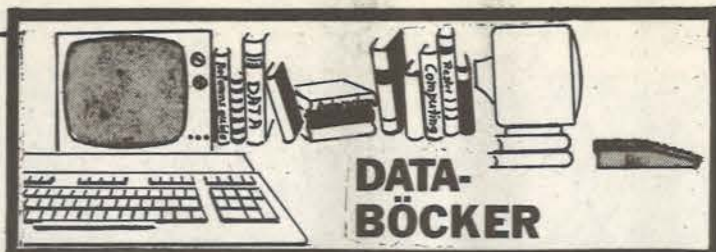
Allt demonstreras med programsnuttar som (i motsats till de i många andra böcker) går förhållandevis fort att skriva in. Sinclair går också igenom olika expansionsmöjligheter och fördelarna med diskdrive gentemot bandspelare, t.ex.

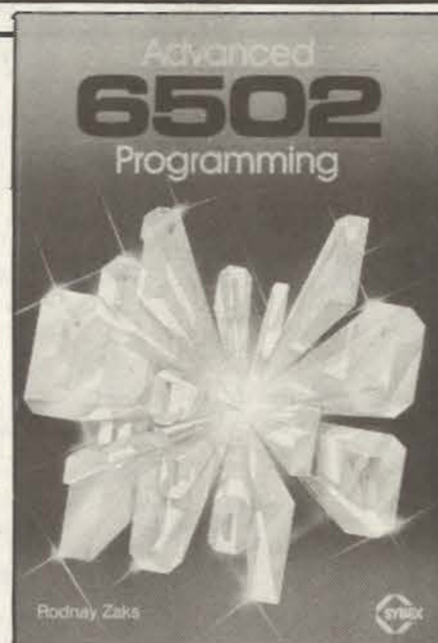
Nyttan med boken är dock tveksam. Detta trots att boken är bra och skriven på en enkel engelska.

Om man läser Datormagazin varje månad och följer med i basicskolan är det stor chans att man redan vet det mesta som "Commodore 64 Computing" kan erbjuda. Annars är den ett mycket bra köp, inte minst med tanke på det i datorsammanhang låga priset.

Mårten Knutsson

FAKTA:
Författare:Ian Sinclair
ISBN:0-246-12030-4
Sidantal:133
Pris:126 kronor.
Compute! Books, USA
Distributör: Pylator AB, 08-7921095





En mycket gammal bok

■ Advaced 6502 Programming är en gammal bok. Mycket gammal.

Det första den instruerar om är hur man bygger det kort med lysdioder, tryckknappar och högtalare man behöver för att till fullo kunna utnyttja boken.

Nu kan man man möjligen klarar sig utan att bygga kortet i fråga. Det förutsätter i så fall att man klarar av att simulera dessa på egen hand, t.e.x. genom att använda punkter på bildskärmen, inmatning på tangentbordet och att använda ljudchipet istället för att med bestämda tidsintervall sätta på och stänga av strömmen till högtalaren.

Det blir heller inte bättre av att kortet ansluts till ett I/O-chip som inte alls fungerar som 64:ans kära CIA. För syns skull satte jag mig och började konvertera ett av programmen i boken så att det skulle gå att köra på en helt vanlig 64:a, men jag måste erkänna att jag aldrig avslutade projektet.

Jag undrar faktiskt om inte de programmerare som är skickliga nog att kunna använda sig av den här boken (utan att bygga den beskrivna anordningen vilket jag inte ser något skäl till att göra) har så mycket att lära av den.

Nåväl, Avancerad 6502-programmering var namnet som boken verkligen gör skäl för. Förutom I/O tas här upp realtidssimulering, Artificiell intelligens och slumptalsgenerering medelst program. Sammanlagt finns tio utförligt kommenterade och förklarade listningar som var och en bildar ett spel som ska spelas med hjälp av de lysdioder och tryckknappar man förväntas sätta ihop. Det går inte att förneka att Rodney Zaks är mycket duktig och att den information han försöker förmedla kan vara till stor nytta. Men de yttre omständigheterna och Zaks torra och humorlösa skrivsätt gör det här till ett av de tråkigare sätten att lära sig 6502-programmering.

Harald Fragner

Titel: Advanced 6502 Programming
Författare: Rodney Zaks
Förlag: Sybex
Sidantal: 290
ISBN: 0-89588-089-X
Pris: 253:-
Leverantör: Pylator



En helt ljudlig genomgång

■ Det första programmet jag skrev på min "VIC-64" kombinerade slumpgeneratorn med det avancerade SID-chipet för att göra musik på slumpens vägar.

Resultatet kunde inte kallas välljudande. Men roligt var det. Framförallt som jag haft en stum Sinclair ZX-81 innan.

Än i dag, knappt fem år senare, värmer det hemska ljudet "dockgråt" (känt program ur 64:ans användarmanual) mitt hjärta.

Att göra ljud med PEEK och POKE är kul, men ack så omständligt.

Det behövs en ordentlig bok för att bringa ordning bland ljudkretsens register, och denna bok passar bra för ändamålet.

Författaren **John Heilborn** inleder med att förklara hur ett ljud är uppbyggt. Läsaren får veta vad en mängd olika uttryck betecknar, ofta illustrerat med exempelvis kurvor. Om man inte känner igen ord som "discord", "release", "base line", "tapered", m.fl. så är detta kapitel intressant även om man inte ska programmera ljud på C64:an.

Namn på andra kapitel i boken är "SID: The Sound Interface Device", "Music and the Sound Editor", "Sound Effects", "Advanced Functions" och "Putting It All Together". Där finns också fyra tillägg, varav ett, "Commodore 64 Sound Memory Map", är intressant. Det är en sammanställning av SID-chipets alla register och deras bitar, individuellt beskrivna.

För en nybörjare är det inte lätt att förstå hur man räknar ut ett decimalt värde genom att veta vilka bitar i ett register som är satta. Tyvärr har Heilborn missat detta, vilket är bokens enda egentliga svaghet.

Ingenting i "Sound 64" är svårt att förstå. Tyvärr är det dock inte ovanligt med fyraradersmeningar, vilket naturligtvis försvårar för många svenskar. Men om man inte förstår texten kan man nog lära sig genom att studera (och knappa in) några programexempel, för sådana finns det gott om.

En femtilapp lägre pris skulle sitta bra. Då kunde jag utan tvekan rekommendera boken till alla som vill ha roligt med sin dator. Nu krävs det en stunds betänketid.

Mårten Knutsson

FAKTA:
Titel: Compute!'s Beginners Guide to Commodore 64 Sound
Författare: John Hellborn
Förlag: Compute! Books, USA
Distributör: Pylator AB, 08-7921095
Boktyp: Metalltråds-spiralbunden, mjuk blank pärm, 219 sidor
Pris: 189 kr

Missa inte möjligheten att få

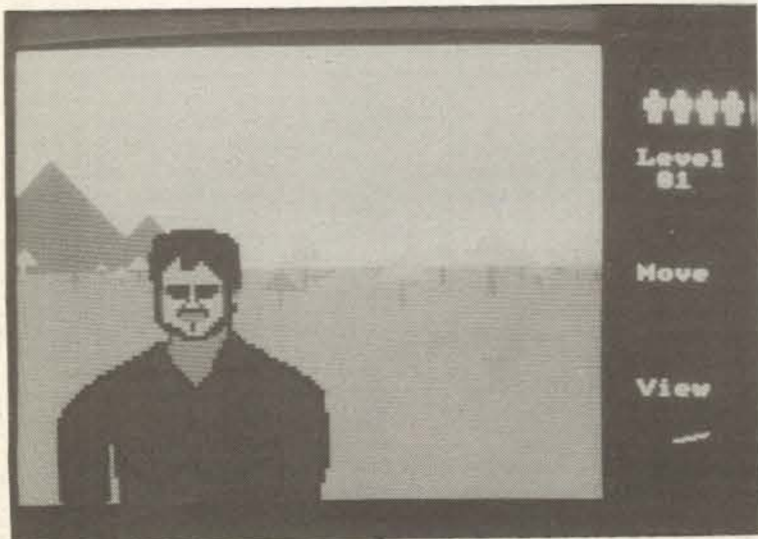
GRATIS AMIGA-SPEL!

I serien av gratisprogram till Amigan har vi denna gången kommit till spelen.

Många av dem står väl i klass med de kommersiella. Och här kan man spara pengar.

PD står för "Public Domain", med detta menas att programmet är helt fritt för alla och envar att kopiera, använda, modifiera osv.

Med ShareWare menas att programmen får spridas fritt, men att den som behåller programmet och använder det skall betala en smärre summa pengar till upphovsmannen. Vanligen rör det sig om knappt en hundring. För denna hundring brukar man dessutom få den senaste versionen av programmet tillsänt sig.



Eftersom vi skriver en hel del om spel här i Datormagazin så tänkte jag att det kanske är på tiden att visa att det finns lite spel man slipper slakta spargrisen för att få spela. Det är inte alla som finns och det är inte nödvändigtvis de bästa, men jag tycker omd dem.

Hack

Första gången jag spelade Hack var på en UNIX-maskin och det var flera år sedan. Spelade gjorde jag på en terminal som bara kunde visa bokstäver. Det låter lite trist, men spelet var roligt så jag spelade det och ändrade i det och lärde mig massor om programmering på kuppen.

För ca ett och ett halvt år sen dök så en version av Hack upp på Amigan. Den var i de flesta avseenden identisk med den version jag tidigare spelat. Bara bokstäver. Tydligen hade nån tyckt att Hack var något man ville ha på sin Amiga och satt sig och flyttat över programmet. Det var då det. Sedan dess har Hack utvecklats! Hack är nu anpassat till Amigan och använder musen och menyer — för den som vill.

Hack går ut på att man skall ta sig ned i en fängelsehåla för att hämta Yendoramuletten. Till din hjälp har du en liten *hund som följer efter dig*. På väg ned får man slåss mot olika monster, köpa saker av gnidna affärsinnehavare och leta föremål. Hack är en sorts grafik-äventyr där man hela tiden ser sig själv ovanifrån.

Man går omkring och letar igenom en nivå. Ibland faller man ner till nästa och ibland är utgångarna gömda. Det jag personligen tycker är roligast är att råna affärsinnehavarna.

Vad kan jag säga? Spelet är roligt och välgjort. Och prisvärdet är otroligt...

Pacman'87

Jag har sett två olika kommersiella PacMan-varianter till Amigan hittils och jag måste säga att jag är grymt besviken. Varför? Enkelt — Jag har spelat PacMan'87.

PacMan'87 slår ut båda utan problem. PacMan'87 är både snyggt och orginellt.

Spelet följer inte "ur-PacMan" till punkt och pricka, utan skaparna har lagt till lite specialare som t.ex en grill som min stackars PacMan av nån underlig anledning alltid lyckas hamna i.

Jag har bara en sak att säga: Testa PacMan'87 innan du springer ut och köper nån PacMan-kopia. Du har allt att vinna och inget att förlora.

PacMan'87 är ShareWare.



Asteriods

Asteriods är namnet på denna Asteriods kopia. Den har både för och nackdelar. Nackdelarna är att grafiken inte är så färgrik. Fördelarna är att man kan ändra både utseendet på alla saker i spelet såväl som alla ljud. Tja, vad kan man annars säga om spelet? Det använder en interlace-bild vilket gör att bilden flimmrar något om man inte har lång efterlysning på sin monitor.

Amoeba Invaders

Space Invaders är det klassiska datorspelet och dessutom ett av de första arkad-spel som kom ut. Jag minns själv hur jag stod och matade kronor i en sån maskin för flera år sedan.

Nåväl, nu finns det till Amigan och det både ser och låter snyggt. Lite svårt att tala om vad som är så fantastiskt med just denna version av Space Invaders.

Har man sett en så har man sett alla, det är bara frågan om hur mycket arbete folk lagt ner på den aktuella versionen. Denna version verkar det ligga åtskilligt mer arbete bakom för den är riktigt trevlig att spela.

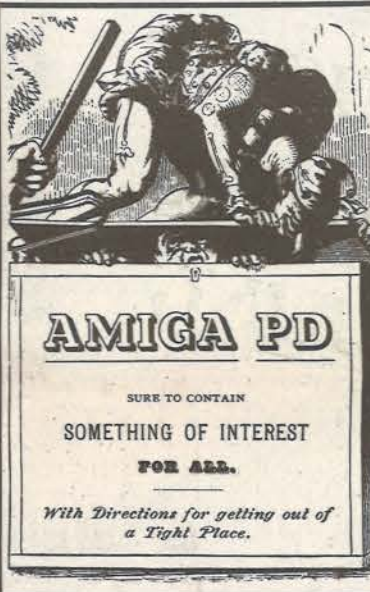
Cycles

Detta spel är inspirerat av en scen i Tron där olika spelare på motorcyklar försöker stänga in varandra.

I detta spel så har man ett streck som man kan styra. Man ska med detta streck stänga in sina monståndare, som också är streck.

Spelet må kanske inte LÅTA så roligt, men faktum är att jag passade på att spela det lite medans jag skrev detta och blev sittande en bra stund innan jag kom på bättre tankar.

En rolig finess är att om man begär information om upphovsmannen så får man se ett litet digitaliserat porträtt av honom.



EOMS

EOMS, eller "Experts Only Mercenary Simulator" går ut på att man ska ta sig så långt öster ut som möjligt. Emot sig har man mängder av soldater, men till sitt försvar har man granater och kulsprutor. Dock räcker det inte alltid med överlägsen arsenal. Det finns 24 nivåer men själv har jag aldrig kommit längre än till den tredje. Det här spelet är SVÅRT.

När man kör spelet så tittar man ut över ett landskap som när man kör kommer emot en. Grafiken är inte så otrolig, men spelet är rätt roligt så det kan man ha överseende med. Man har ett litet kors med vilket man avgör hur långt man skall kasta sina granater och som dessutom tjänar som sikte när man skjuter med kulsprutan.

Spelet ska enligt uppgift ursprungligen ha sålts, men av olika skäl så släppte upphovsmannen det som PD istället.

Efter att ha kört spelet en stund så är jag inte så väldigt ledsen över det. Men å andra sidan hade de säkert jobbat mycket mer på det om de hade velat tjäna pengar. Med lite mer arbete på grafiken hade det här varit ett riktigt höjdarspel.

Alla ovanstående program finns i SUGA:s programbibliotek, men de finns säkert hos de flesta andra användarföreningar också.

Titta på Usergroup-sidan! Att beställa diskarna från SUGA kostar för medlemmar 30 kr/disken, 15 kr om du skickar egen disk.

Björn Knutsson

Svenska databaser

1. 300
2. 75/1200
3. 1200
4. 300 75/1200
5. 300 1200
6. 300 75/1200 1200
7. 300 1200 2400
8. 300 75/1200 1200 2400
9. 1200 2400

A. Xmodem
B. Kermit
C. Punter
D. Xmodem & Kermit

		HASTIGHETER	CBM 64/128	AMIGA	CP/M	MS/DOS	ATARI	ATARI ST	MACINTOSH	PROTOKOLL	
FALKENBERG: Opus Falken BBS	**0346**/84764	5				x				D	
GÖTEBORG: Discovery	**031**/571803	8	x			x			x	D	
Discovery	571804	8	x			x			x	D	
Göteborgs Textsystem	516080	1									öppet: 22-07
Kungälvsbasen	519098	5									
Megasoft BBS	493333	6		x		x			x	A	
SAK	302100	6	x					x	x	A	
Starwalker	488000	8	x	x		x		x		D	
The Yarn	992358	5				x				D	
West Kust Basen	138286	1									
HALMSTAD: ABC-Banken	**035**/130613	1									
Oskarströms BBS	60510	1	x							C	
HANINGE: Brainstorm	**0750**/24631	1	x							C	
Common	10162	7				x				D	
Eager Beaver	25595	7	x	x	x	x	x	x	x	D	
Tungelsta	31282	7				x				D	
JÖNKÖPING-HUSKVARNA: Basens BBS	**036**/129385	1	x							C	
KALMAR: Plutten	**0480**/14302	8	x	x	x	x		x		D	
KARLSHAMN-OLOFSTRÖM: Karlshamns BBS	**0454**/16397	5	x	x						D	öppet: 20-07
KARLSKOGA: Äpplet	**0586**/57058	5									
KARLSTAD: AMU-Fido	**054**/182468	4				x				D	
Suncity Fido	166988	4			x	x				D	
KISA: Kisa Monitorn	**0494**/12497	4					x	x		A	
LINKÖPING: AUGS 1	**013**/170660	5		x						D	
LIT: JAMT Monitorn	**0642**/10300	4									
LUND: Mainframe	**046**/151093	5				x				D	
MALMÖ: Double O BBS	**040**/545198	8	x	x	x	x				D	
South Swedish Fido	549189	8	x	x	x	x	x			D	
NORRTÄLJE: Scheme	**0176**/17515	5				x			D		
SALA-HEBY: Morgongåva BBS	**0224**/60580	4									
SIGTUNA: Blue Bird	**0760**/87857	7		x		x				D	
Sigtuna BBS	52713	5	x	x						A	
SKELLEFTEÅ: Rathole	**0910**/85425	5									
STOCKHOLM: 1:a Atariklubben	**08**/7129922	5					x	x		D	
A.S.B.	929432	5	x				x	x		A	
Allans Kakburk	7520977	7				x				A	
Alley Cat	7495826	7	x	x		x	x		x	D	
Apple Forever	7366088	5									
Camelot	7514072	5		x						A	
CompuText	7740070	4	x	x		x				B	25/50 kr/mån
CompuText	7798550	9	x	x		x				B	25/50 kr/mån
Downtown	547978	7				x				A	
Eastern Lily	194785	8	x	x	x	x				D	
Ezenhemmer Plastpåsar	477513	5									
EDKX I	7195789	8	x		x	x				D	
EDKX II	7443183	1	x	x	x	x	x			D	
Fenix	308356	8				x			x	A	
Imperial Star	465404	1	x							C	
Lesson 1	181578	8	x		x	x			x	D	
Nacka BBS	7153172	7	x			x				A	
Platsforum/Dataforum	608091	8									Platsannonser
Quick Line	984478	8	x	x		x	x	x		D	
Road Runner	7564197	7				x				D	
Runtime	7595814	7				x				D	
The Strapper BBS	7710280	7	x	x			x	x		D	
Walkman's Corner	312536	7				x				D	
WPUG	7595814	7		x		x			x	D	
Yellow PC	7603312	4				x				D	
SUNDSVALL/TIMRÅ: K.C.S. Fido	**060**/117257	5				x				D	
SÖDERTÄLJE: Södertälje Datorförening	**0755**/14407	1									90 el 180 Kr/år
Södertälje Datorförening	10508	3									90 el 180 Kr/år
SÖLVESBORG-BROMÖLLA: Kantarellen	**0456**/30338	5	x	x		x		x		D	Kvällar o helger
TROLLHÄTTAN: Tekniska huset	**0520**/74241	1	x		x	x	x	x		A	
TUMBA: Hallunda BBS	**0753**/76195	7				x		x		A	
Telsoft	36050	8	x	x	x	x	x	x		D	60 el 40 Kr/år
VALLENTUNA-TÄBY: Circus	**0762**/10677	5	x	x						A	
VARBERG: Colossus	**0340**/17102	7	x	x						A	öppet: 18-07
WAXHOLM-ÖSTERÅKER: PermoBas	**0764**/68180	1									50 el 100 kr/mån
Permobas	20110	4									50 el 100 kr/mån
WPUG	65265	7		x		x			x	D	
VÄNERSBORG: GDF/CCS	**0521**/60689	1	x							C	
VÄRMDÖ: Animal Island	**0766**/54478	7	x	x		x				D	
G.A.B.B.S.	33203	8									
Werldskontrollen	54665	8		x		x		x		D	
VÄSTERÅS: Agathon	**021**/333144	5									
Aros	113628	5			x					D	18.00-07.00
Corner Base	139935	7	x	x	x	x		x		D	
'NSE' Västerås	352346	8	x	x		x				D	50 Kr/år
VÄXJÖ: SIX	**0470**/22183	8					x	x	x	A	
ÅTVIDABERG: Poor Man's Fido	**0120**/10584	6	x	x		x				D	
ÖREBRO: Odenbase	**019**/50635	1									
Rabbit	226574	1	x							C	
Vasaskolans Databas	154484	1									

DATORBÖR



BYTES

Action repl. Mk4 bytes mot Final Cart.III. Mellanskillnad kan disk. Ring Staffan.
Tel:0942/105 14

Balance of Power bytes mot Fairy Tale. Obs! Bara Amiga. Skriv till: Martti Mustonene, Sturegatan 15B, 632 30 Eskilstuna

Six pak-hit original bytes mot Renegade eller säljes för 100 kr.
Tel:0241/210 82

The Final cart, II bytes mot två kvalitets joysticks.
Tel:0750/259 04

Amiga spel bytes The Pawn bytes mot Barbarian eller World Games. Ring Thomas efter kl.19.00.
Tel:0322/239 29

Org. spelen Nebulus och Bankok Knights bytes mot två andra original spel.
Tel:031/97 03 88

C64 spel bytes. Original. Ace of Aces bytes mot Out Run. Ring Daniel.
Tel:0411/330 09

Road runner bytes mot Renegade på kassett.
Tel:0950/400 56

Top Gun eller the Last Ninja bytes mot Twin Tornado eller Death Wish III eller Ace II. Ring Peter.
Tel:0693/303 98

Last Ninja bytes mot Pirates. Andreas.
Tel:0500/615 39

It's a knockout bytes mot Knight Rider. Till C64.
Tel:0140/620 96

Black magic och Ping Pong bytes mot The Last Ninja. Kassett. Anders.
Tel:0753/284 61

jag byter mitt pack med 10 st Fuji MF1DD disketter, 100% kvalitet, mot ditt The Pawn eller ditt Adventure Constr. Set till Amigan. Ring Henrik.
Tel:0491/813 21

Quartet bytes på kassett mot Summer Games II. Original. Ring efter kl. 16.30.
Tel:033/790 91

Rambo eller The Way of the tiger bytes mot Mask eller Combat school. Skriv till: Robert Johansson, Skymningsvägen 44, 743 00 Storvreta.

original spelet Out Run bytes mot California Games eller Combat school.
Tel:026/480 42

Original speln Death Wish 3 och Short Circuit bytes mot Defender of the Crown eller Pirates på kassett. Ring Anton.
Tel:0752/133 10

Roadwar 2000 till Amigan bytes mot Ultima IV. Ring Anders.
Tel:0455/471 19



KÖPES

C64 spel köpes på diskett. Boulder Dash I,II, Super Huey I, II, Raid Ower och Out Run. The Final Cartridge II och III, Fast Hack'em 5. Billigt. Henrik.
Tel:0151/500 65

Amiga 500, TV-modulator och mus köpes.
Tel:0502/423 81

Assembler köpoes för C64 max 50 kr. Ring Svante.
Tel:031/26 15 56

Amiga 500 köpes med tillbehör. Ring Martin.
Tel:0623/101 10

C64 och bandspelare köpes för max 1000 kr. Ring vardagar och helgdagar efter kl. 17.00.
Tel:0415/131 04

1571 diskdrive och 1901 monitor köpes.
Tel:0750/259 04

Inside Amiga graphics i gott skick.
Tel:013/633 38

Nytto och spel-program till Amiag köpes. Skriv eller ring till: Pär Ljunggren, Konststapelsv. 6 c, 371 30 KARLSKRONA.
Tel:0455/106 92

Spel och nytto-program köpes på disk till C64 och Amiga. Skicka lista till: Jonas Borg, Truve Furulund, 531 91 LIDKÖPING

C128 köpes inkl. bandspelare samt joystick. Max 2500 kr. Skriv till: Mattias Andersson, Högsbyn 7650, 464 03 Dals Rostoek.

Amiga 500 med litteratur och disketter köpes.
Tel:0490/312 17

IBM kompatibel PC AT XT köpes om priset är rätt. Skali vara komplett och ''körklar''.
Tel:044/12 55 03

Amiga spel köpes.
Tel:0753/506 86

Org. spel till C64 på band eller disk köpes. skriv till: Jan Englund, Källvägen 2, 820 20 Ljusne.

C128 inkl. drive köpes. Ev. kan C64 komma i fråga.
Tel:044/12 55 03

Amiga 500 köpes för ca. 4500 kr.
Tel:0150/188 93

Datatidningar i bra skick. Tex. VIC rapport, Ahoy, 64'er, C Gazette m.m. Endast helger. Ring Janne.
Tel:0612/307 01

Spel och program till Amigan köpes allt va intresse. Sänd lista till: Roger Eriksson, PL 188, 920 12 Granö

Amiga spel köpes. Sänd lista till: Patrik Andersson, Majvägen 15, 642 00 Flen.

Ikari köpes eller bytes mot Spy vs Spy III original. Ring Jamppa.
Tel:0223/193 86

Amiga 500 köpes. Ring efter klockan. 16.00.
Tel:013/16 08 21

köpes till Amiga: A501 Minnesexp., 1010 diskdrive. Spel köpes. Ring Krister.
Tel:0270/447 01

Alla ni som vet hur Expert cartridges ''Advanced monitor'' fungerar kan tjäna en hacka på att ringa Robert.
Tel:0921/501 55



SÄLJES

Challenger til Amiga säljes för 140 kr. Ring Andreas.
Tel:0756/461 58

Nya C64 i bra skick, 2 st joysticks, bandstation, mycket litt. spel.m.m. Pris 3000 kr.
Tel:0753/445 78

Org. spel Worl Games 120 kr, Arkanoid 60 kr. Ring för mer info. Bandstation 1530 säljes för 150 kr.
Tel:0490/179 43

C128, 1571, ca 40 disketter, diskettbox, bandstation, litteratur. Pris 4900 kr.
Tel:0553/104 04

Skrivare till C64 säljes. Pris diskuteras. Ring!
Tel:046/29 25 56

Original spelet Barbarian pris 130 kr. Simon's Basic 200 kr. Ring David efter klockan 16.00.
Tel:0173/173 63

Diskdrive 1581 + 10 disketter. Pris 2400 kr.
Tel:0980/157 32

Modem THO 32-AT + Interface kabel säljes. OBS! Garanti kvar 950 kr.
Tel:08/742 67 03

Diskdrive 1541, 60 fulla disketter. Pris 1700 kr. Printer MPS 1200 med 8 mån garanti. Pris 2000 kr.
Tel:0304/615 81

C128D, manualer, Progr. ref. guide, joystick Tack-2, Div. program och disketter. Pris 4000 kr.
Tel:021/30 18 78

C128, diskdrive, 2 joysticks, mycket litteratur. Ring Magnus efter kl. 17.00.
Tel:0371/202 07

Spel till Plus/4 på band. Kung Fu kid, Mercenarypris 50 kr/st.
Tel:0435/242 66

Srategispel till C64: Bismarck 100 kr, Conflict in Vietnam 100 kr m.m. Samtliga original. Ring Robert.
tel:08/758 63 91

Knappt använd Handic split/speed automodem 300/300 och 75/1200 baud. Massor av telenr och terminalprg. Halva inköpspriset 1000 kr.
Tel:0457/155 04

Cartridge med supertape turbo II, turbo 64 och copy 190 med inbyggd resetknapp + Jet set Willy (spel). Pris 260 kr. Ring Patrik.
Tel:013/15 13 75

X-Per expertsystem för C64 0ch C128. Nytt. Pris 300 kr.
Tel:0418/636 22

Programmer's ref. Guide to the AMIGA av Peck i C. Ny. Pris 200 kr.
Tel:0418/636 22

Green Beret och Big Trouble in little China säljes för 75 kr/st. Obs! kassett.
Tel:0510/613 15

Texas dator TI 99/4A, spel, böcker, program, 2 joysticks, Basic manual. Pris 1000 kr.
Tel:031/30 72 25

40 st kvalitetsdisketter 5 1/4'' 10 kr/st, Diskettbox fÖr 50 st 5 1/4'' 120 kr. Paketpris 500 kr. Bandspelare C1530 i nyskick 150 kr. Spel Destroyer 120 kr, Yie Ar Kung Fu II på band 60 kr. Ring Mats.
Tel:0221/330 92

The Boss joystick 1 års garanti kvar. Pris 140 kr.
Tel:08/760 72 13

C64, bandspelare, 2 joysticks, spel. Pris 3500 kr.
Tel:013/10 28 13

C64, bandspelare, 2 joysticks, spel, TFC III. Pris 2500 kr.
Tel:0502/423 81

% 1/4'' DS DD tiopack 75 kr. Exkl. porto. M-Kod teckeneditor, hemgjord säljes. Ring.
Tel:0220/368 11

C128, 1571, bandspelare, joystick, disketter, handbok. Pris 5800 kr.
Tel:0591/106 56

C128, bandspelare, just. band, 2 joystick, org. spel. Pris 3300 kr eller högstbjudande.
Tel:019/913 48

C64, 1541 300 dsketter, bandspelare, band, och tidningar säljes. Ring Alex efter kl. 16.00.
Tel:0247/404 30

C128D, bandspelare, 14 disketter, 5 band, 4 org. spel. Pris 4200 kr.
Tel:013/633 38

Printer MPS 803 med färgband och traktormatning.
Tel:013/633 38

C64, 1541, 1530, mer än 160 disketter, 10 band, org. spel, diskettklippare, diskettbox. Pris 4500 kr eller högstbjudande. Ring Jonas.
Tel:0300/158 66

C64, 1541, 1530, Tac II, org. spel, böcker. Ring Fredrik.
Tel:0321/703 36

Original CP/M+ V3.0 till C128 Digital Research manualer (User's, Prog., System Guide) och system disketter. 195 kr.
Tel:0220/355 67

Eprom-brännare säljes. klarar 2732-27256. 12,5:2,1 och 25 volt programmeringspänning. Svensk manual. Pris 950 kr.
Tel:0750/259 04

Teledata 64 på cartridge + manual. Pris 125 kr. Ring Klas.
Tel:0142/205 50

Amiga 1000, 1 MG Ram Workbench 1:2. Pris 5900 kr.
Tel:0522/729 49

SEN

Org. spel till C64 Out Run 100 kr, 720, 100 kr, Supercycle 100 kr. Eller alla tre för 270 kr. Ring Anders.
Tel:031/46 46 72

Auto fire, Climax. Ansluts mellan joystick och dator, monteras ej in. Inställbar skjuthastighet. Passar 64, 128, Amiga. Robust utförande. Pris 100 kr.
Tel:0142/206 00

C128, diskdrive 1571, 1530 bandspelare, 1 joystick, 22 band och 25 disketter. Pris 4700 kr eller högstbjudande.
Tel:0371/173 26

Slap Fight, Action Pack 2, Worl Cup Football (kass) säljes för 225 kr. Obs! Endast original spel. Ring efter kl. 16.00
Tel:0586/333 56

Böcker till C64 150 kr, eller två för 280 kr. California Games 100 kr (org.) Ny Microlog cartridge 500 kr.
Tel:0511/751 80

Gunship säljes på disk 80 kr. Zork I, II och III 40 kr/st. Johan.
Tel:0570/510 27

Org. spel till C64 Barbarian och Nemesis 90 kr/st. Ring Kenneth. Kassett.
Tel:0942/103 35

Amiga 500 m. tillbehör. RF-modulator, MIDI-interface, Sampler. Program: SoundScape Pro Midi Studio och SoundScape SoundSampler. Nypris 11000 kr. Nu 9000 kr. Ring Joakim.
Tel:0123/105 40

Org. spel till C64 Hit Pac 6 Pac på disk. Pris 100 kr. Ring Sven.
Tel:0150/100 70

C64 spelen Highway Encounter 50 kr, Infiltrator 80 kr säljes på kassett.
Tel:0415/119 43

The Final Cartridge II med manual 250 kr. Ring Johan.
Tel:0570/510 27

Amiga 1000 *m tillbehör och prg. Ej mkt* anv. 100% kompatibel m A500 och A2000. Pris 8500 kr. Nypris ca 15000 kr.
Tel:013/15 44 91

C128 med bandspelare. 4 mån gammal, som ny.
Tel:0340/409 75

Resetknappar till alla C64:or, pris 40 kr. Turbo cartridge säljes.
Tel:090/11 28 62 eller 11 95 92

C64, diskdrive 1571, Printer (80 tecken/sek), bandstation 1530, 1 st centronics interface, 2 st joystick, Text 64 (ordbehandlingsprg), spel, nyttoprg, litteratur. Pris 5600 kr ken ev. disk. Ring.
Tel: Dag-tid 08/789 15 98,
Hem-tel:08/751 49 44

Eprom-brännare för C64/128, inklusive monitorprg (Ratmon), Eprombr. Kan också fungera som hårddisk med 16 st Prompositioner och dessutom med fleratals funktioner. Pris 1600 kr kan ev. disk.
Tel:dag-tid08/789 15 98,
hem-tel08/751 49 44

Resetknapp 69 kr, org. Doctor Who 130 kr. Ring NU!
Tel:0650/253 63

Expert cartridge med diskett och manual. Pris 375 kr.
Tel:0750/259 04

300-bauds modem med autosvar samt automatiskt uppringning. Säljes för 595 kr. Programmet Vip Terminal XL medföljer. Ring Mattias.
Tel:031/51 52 24

C64, diskdrive 1541, bandspelare, 1530, monitor mono chrome 12", modem auto dial/auto answer, terminalprg, Wico joystick, Quickshot II turbo, mycket programvara plus lite till. Pris 6500 kr.
Tel:0303/184 36 eller 184 36

The Final Cartridge II säljes för 325 kr. Svensk manual. Ring Mikael efter 17.30.
Tel:013/17 16 28

Amiga 500 pris 5200 kr. Garanti kvar till Dec 88. RF-konv. 240 kr.
Tel:054/16 04 28

Split Speed modem med garanti kvar säljes för 300 kr eller bytes mot The Final Cartridge III. Ring Henrik.
Tel:0151/500 65

Monitor till Amiga + RGB kablar 2400 kr, RF-modulator till Amiga 200 kr, 7st Hemdator Hacking 70 kr. Priserna kan diskuteras. Ring Trachsanh efter kl. 16.00.
Tel:036/18 65 52

REGLER FÖR DATORBÖRSEN

Datorbörsen är endast öppen för PRIVATPERSONER som vill sälja, köpa och/eller byta datorer, tillbehör och/eller ORIGINAL-program. Eller som vill skaffa sig en brevvän.

En annons kostar 10 kronor och får maximalt innehålla 55 tecken/siffror.

FÖRBJUDET: Annonser om piratkopierade spel och/eller nyttoprogram samt handböcker. Annonser av det slaget publiceras INTE utan överlämnas till importörerna för ev. polisanmälan. Straffet kan bli böter eller två års fängelse.

OBS: Försäljning/byte av original-program/spel maximeras till TVÅ program per annons. Och du MÅSTE uppge titlarna på de program du önskar köpa, sälja eller byta. Annonser typ "C64-spel bytes" godtas inte.

C128, diskdrive, bandstation, disketter, band, joystick, böcker.m.m. Pris 4500 kr.
Tel:08/96 60 73

C128, diskdrive 1541, The Final Cartridge II, The Expert Cartridge, 120 disketter, spel, bandspelare 1530, 2 joysticks, band, 2 pärmar. Pris 4800 kr. Ring efter kl. 16.00.
Tel:035/11 10 55

MPS-803 Printer + 2500 ark papper. Erik.
Tel:0246/104 64

The Final Cartridge II med svensk manual och 7 män garanti kvar. Pris 400 kr.
Tel:0755/572 04

50 PD på disk 17 kr, Slimeline 150 kr, böcker 100 kr, mus + ost 395 kr.
Tel:0173/112 62

C64 spel säljes. The Pawn, Deadline och Starcross org. 200 kr/st.
Tel:0304/653 09

C64 böcker Prg. Ref. Guide och *Programming 6502, 200 kr/st.*
Tel:0304/653 09

Diskdriver IVPH-501C till C64/128 säljes för 1100 kr. I bra skick.
Tel:0411/334 22

Skrivare FUJI PD-80A till Amiga. Henrik.
Tel:0346/403 51

Commodore och Spektrum 48K. Till Commodore säljes Jail Break för 90 kr, till Spektrum säljes The Never Ending Story för 65 kr. Ring Andreas.
Tel:0456/137 19

Microrythm säljes för 60 kr på band eller bytes mot Microrythm Plus på band eller diskett. Ring eller skriv till Kent Wallden, Riksv. 5C, 840 60 Bräcke.
Tel:0693/111 62

Flight Simulator II org. till C64 säljes fÖr 400 kr.
Tel:0476/144 46

Skönskrivare Diablo. v24. 3400 kr. Matrisskrivare ITOH RS 232. Ny 4400 kr. C64, bandspelare, joysticks och RS232 interface. Endast testkörd. Pris 2850 kr.
Tel:031/96 85 52

Org. prg till C64 Kampfyrgruppe SSI 100 kr, Buttlefront SSG 100 kr. Jan Friberg.
Tel:0303/127 40

Game over? För 30 kr får du ett häfte med tips och pokar till mer än 250 C64-spel. Skicka din beställning kontant eller på postgiro 277740-7,till: Mats Näslund, Fregattv. 9, 263 00 Höganäs.

Databöcker till C• ! Nybörjarböcker i mycket fint skick. Bla. Programmers ref. guide, Grafik och Ljud, Basicboken. Ring för priser och övriga titlar. Fråga efter Mats.
Tel:042/496 32

Amiga 500 + diskdrive säljes till högstbjudande, även separat. Skriv till: Patrick Nordgaard, Slånbergsv. 88, 199 61 Enköping

C128, 1571, 1531, 2 st joysticks, 80 disketter, 13 band, diskettbox, diskdubbler. Nypris 8700 kr. Nu 6500 kr. Ring Jesper.
Tel:0523/441 67

Nya program och böcker för Amiga. Digipaint 590 kr, DigiView 2.0 1590 kr, Future Sound 1750 kr, RKM Lib/Dev 440 kr, RKM exec 300 kr, Intuition Man 300 kr, Hardware Man 300 kr, Programmers Handbook 1 240 kr/st. Ring Magnus.
Tel:0480/171 30

Jag säljer Starglider till Amigan för 199 kr. Ring Johan. Använt 10 ggr.
Tel:031/26 79 96

A500-paket, 1 Mb, diskdr, RF-mod, mon, Star NL10 skriv.
Tel:031/51 68 99

C128, diskdrive 1571, litteratur, 75 disketter, spel, bandspelare 1530, 12 band, 2 st joysticks Wico. Pris 4400 kr.
Tel:044/24 46 52

Org. spel till C64. Blue Max och Bruce Lee säljes för 80 kr/st.
Tel:019/911 50

Snabbladdnings cartrideg med Turbo tape, Turb disc, sprite magic, tonhuvudjustering, Copy 190 till C64/128. Pris 200 kr. Turbo med flimmer. Ring Joakim.
Tel:0322/369 06

Final cartridge II pris 400 kr. Org. spel Star Paws 30 kr.
Tel:031/84 31 22

C128, bandspelare, The Final Cartridge II, tre joysticks, spel. Pris 3500 kr. Ring Peter.
Tel:054/83 56 02

Freeze Frame MK 2 till C64/128 säljes (kopierar det mesta) 220 kr (fungerar till vilken diskdrive som helst). Ring Micke efter kl. 17.00
Tel:036/16 16 46

Ljuspenna till C64/128 md ritprogram och instruktioner (rita direkt på skärmen). Otroligt pris. Ring mellan 18.00-20.00.
Tel:040/11 70 92

C64, C1541, 2 joysticks, 5 spel, 7 böcker, 10 disketter m program och 20 st utan. Paketpris 4000 kr. Garanti kvar tills slutet av mars. Säljer även i delar.
Tel:0560/122 04

Original spelen Sentinel, Rambo samt V säljes för 75 kr/st. Ring Tomas.
Tel:018/10 61 26

C64 spel på band Infiltrator, Tai Pan, Barbarian säljes för 70 kr/st.
Tel:0320/604 35

C64 II, diskdrive 1541, Fast Load, skrivare 1525, bandspelare, 56 disketter, 5 kass, 1 joystick, 1 diskettbox. Pris 4400 kr.
Tel:0586/515 05

C128, bandspelare, TV, litt., spel. Fint skick.
Tel:0490/312 17

C64, bandspelare, spel, 2 st joysticks. Pris 2200 kr eller högstbjudande. Ring efter kl. 17.00.
Tel:0371/164 48

Printer Seikosha SP-180, kursiv-, fet-, grafik-skrift. NLQ, oanv. till Commodore. Pris 2350. Diskdrive 1570, oanv. Pris 2000 kr.
Tel:044/24 31 88

Amiga 1000, extra minne, floppydrive, kompilatorer, spel, manualer. Pris 15000 kr.
Tel:0764/233 64

C64, diskdrive 1541, mon, 1702, 70 disketter, box, joystick. Pris 4500 kr, säljes även i delar.
Tel:0760/809 01

C128, 1571, 35 disketter m prg, diskettlåda, bandspe, mus, Final cartrideg II, skrivare SP-180VC, litt. Pris 5500 kr. Ring Anders.
Tel:046/12 52 27

C128, 1571, bandspelare 1530, 1 Wico bathandle, 2 st Tac 2, 62 disketter, diskettbox, Final Cartridge III. Nypris 8200 kr. Mitt pris 7050 kr. Ring efter kl. 18.00.
Tel:0511/153 29

Final Cartridge II säljes för 240 kr. Ring Kalle Nu!
Tel:0140/414 67

C64, 1541, + mycket tillbehör. Pris 4000. Ring Patrik.
Tel:040/126 65

c128, bandspelare, spel, garanti kvar. Pris 2700 kr.
Tel:0303/297 92

ANNONSPRIS

På grund av den stora tillströmningen av annonser till Datorbörsen måste vi börja ta betalt. En annons kostar i fortsättningen tio kronor.

Pengarna skickas till **Pg 11 75 47-0, Br. Lindströms Förlag.** Märk inbetalningstalongen med **DATORBÖRSEN.**

POSTGIROT SVERIGE
Meddelande till betalningsmottagaren
Här skriver du:
-Datorbörsen
-Den rubrik du vill ha av:
Köpes, säljes, bytes, brevkompis
-Samt din annonstext
Texta tydligt
INBETALNING / GIRERING A
Till postgirokonto/personkonto nr 117547 – 0
Betalningsmottagare (endast namn) Br. Lindströms Förlag
Avsändare (namn och postadress) Ditt namn Din adress
Eget kontonr vid girering
Svenska kronor 10 öre –
Avgift
2 • Konto • Avg • B
Kassastämpel
INBETALNING / GIRERING
Bl 2021 01 (apr 83) :: 237·84
I DETTA FÄLT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS – RESERVERAT FÖR POSTGIROT
#

Cobra, Sold a million 3 (org. kassetter) Pris 75 kr/st.
Tel:0953/109 39

The Final Cartridge III med 1 års garanti (fabriksny) i originalförpackning med svensk manual. Detta är alltså version 3. Ring mellan 18.00-20.00.
Tel:040/11 70 92

C64 spel org. Guild of Thieves på disk för 190 kr helt ny samt They Sold a million på kassett för 100 kr. Ring endast helger!
Tel:0248/404 79

Amiga intuition reference manual säljes för 290 kr. Original.
Tel:0553/102 59

C64, 1541, bandstation, cartridge, quickdisc +, 2 st joystiks, 80 disketter. Pris 3900 kr.
Tel:0451/852 13

Laser Basic (band) 130 kr, Ace of Aces (band) 70 kr, The Last Ninja (disk) 100 kr. Eller 250 kr för alla tre.
Tel:0650/204 21

De Luxe paint II för 500 kr, Kampfgruppe för 150 kr. Bäda original.
Tel:0933/401 78

C128, 1571, bandspelare, 2 st joysticks, 14 band, många disketter.
Tel:0630/204 21

C64, 1541, 60 disketter, diskbox, bandspelare, band, joystick (Wico battlehand). 1 1/2 är gammalt. Skriv till: Johan Tilly, Friggatan 10, 533 00 Götene.

disketter 5.25" DSDD suverän kvalitet! endast 6 kr/st. Diskettklippare 45 kr. Ring Peter.
Tel:031/23 26 95

C64 1650 kr, Wico Bathandle 200 kr, Slik Stic 50 kr. Martin.
Tel:0322/198 63

C128, diskdrive 1571, diskettbox, 40 disketter, bandstation 1530 och kassetter. Pris 5500 kr.
Tel:033/413 17

Org. spel till C64/128. Antiriad 75 kr, Jailbreak 80 kr, Hits Vol 170 kr. Skriv till: Ingemar Augustsson, Skönningared PL 2867, 446 00 Älvangen.

Crusade in Europe (STR) säljes för 65 kr ev. bytes.
Tel:046/20 94 78

C128D, The Final Cartridge II, rengöringsdisk, joystick och ett spel. Pris 4900 kr. Ring Mattias.
Tel:0660/164 84

C64, bandpelare, The Final Cartridge III, joystick, böcker säljes för 3000 kr eller högstbjudande.
Tel:031/21 06 92

C128, disk 1541, skrivare MPS 801, FC 3, disketter m.m. säljes. Ring för info.
Tel:018/31 59 76

Diskdrive 1541C med Epyx Fastload, 74 disketter, 1 diskettbox m. lös allt i perfekt nyskick. Pris 2200 kr.
Tel:040/54 55 03

Spectrum 48k, spel, joystick. Pris ca: 2000 kr.
Tel:036/947 96

Org.spel till C64/128. Ghost'n Goblins, Int Karate, Transformer 90 kr/st. Ring Joni för mer info.
Tel:0320/840 85

C64, bandstation, 2 joysticks, spel, tidningar m.m. Ring Micke.
Tel:0241/303 74

Out Run, Rampage, 1942 säljes för 100 kr/st.
Tel:031/21 06 92

C64 spel säljes org. Out Run 70 kr, Bankok knights 60 kr. Ring efter 17.00.
Tel:013/21 31 62

Monitor till C64/128 model 1901. Pris 2000 kr.
Tel:0533/143 42

C128D, bandspelare, printer, modem, disketter, kassetter, joysticks. Paketpris 8000 kr kan diskuteras.
Tel:0280/800 77

C128, bandspelare, joystick, 2 org. spel, manualer. Ring Per.
Tel:0525/209 66

C64 org. spel bla. Samurai Trilogy, Five star II. Pris 45 kr/st. Dator Spectrum 48k, ny databandspelare, inst. böcker, spel. Pris 750 kr. Freeze Frame MK4. Pris 250 kr.
Tel:0515/250 94

Atari 800 XL, diskdrive 1050, disketter, diskettbox, joystick, Notcher garanti kvar. Pris 3500 kr.
Tel:035/11 05 37

C64, disk 1541, 50 disketter, Text 64, ett ritprogram, bandspelare, 8 band, 3 böcker. Pris 4300 kr. Skriv till: Tomas Persson, Studsarv. 9, 613 00 Oxelösund.

Cartridgen Action Replay MK3 + Warp 25 + Pro sprite med manualer svensk och engelsk. 9 mån. garanti kvar. Pris 350 kr. Ring marcus måntis + tors 15.00-17.30.
Tel:0340/311 61

C64, svenska tecken, 1531, ny diskdrive 1581, med 10 SKC-disketter, Action Replay Mk IV, 2 joystick, spel. Pris 4800 kr kian disk. Ring Fredrik.
Tel:0380/111 64

Databöcker C64 i ny skick, till bra priser. Ring Janne endast helger.
Tel:0612/307 01

C64, 1541 diskdrive, handböcker, 50 diskettr, diskettlåda, och Simons Basic 4000 kr, Wersi keyboard, programvara till C64. pris 500 kr.
Tel:033/12 02 85

C64 org. spel på kassett säljes. Bla. Infiltrator och Silent service 50 kr/st.
Tel:0121/123 03

The Final Cartridge II Sv. manual. Suverän!! Endast 395 kr.
Tel:0278/394 49

Mes 128 Svensk databasprg. med svensk manual. Till C128. Pris 189 kr. På diskett. Ring Robert för vidare info.
Tel:0927/210 40

C64, diskdrive (Enchaner 2000), bandstation 1530, spel, band, joystick, böcker, disketter. Alla saker är i gott skick. Pris 3400 kr.
Tel;0922/119 91

!541 diskdrive pris 1300 kr, Super Pascal, Zoom Pascal 150 kr/st. Printer interface: Centronix 300 kr, Handics V24 RS 232.
Pris 200 kr.
Tel:033/12 02 85

C64, 1541, 60 disketter, diskbox, bandspelare, band, joystick (wico battlehand), spel. 1/2 år gammal.
Tel:0511/517 55

Stryktipsprg. till C64/128. kanske det bästa som finns, pris 220 kr. ranking prg. till V-5, V-65, pris 60 kr.
Tel:0457/107 87

Handics Automodem m. teledata 64 300/300 och split speed. Pris 1500 kr eller högstbjudande. Ring Robert.
Tel:0927/210 40

C64, bandspelare, joystick, spel. 1 års garanti. Pris 2500 kr.
Tel:0571/104 61

C128, diskdrive 1571, bandspelare, 2 joystick, spel. Pris 4600 kr.
Tel:019/963 83

Handic Video Text Cartridge till C64/128 med autoringning. Pris ca 500 kr. Ring Pekka.
Tel:08/88 56 64

Amiga 2000, monitor 1081, MPS 1000, modem 1200, extra intern drive, disketter, disklådor. Ring för pris. Säljes även i lösa delar. Ring Lars.
Tel:0370/918 58

Music Studio original Midikompatibelt, 200 kr. Defender of the Crown org. 250 kr. Båda säljes för 400 kr.
Tel:011/19 80 69 el. 23 92 75

defender of the Crown för 150 kr. Crazy cars för 150 kr. Båda org.
Tel:0933/401 78

Spriteditor mycket avancerad + tecken fördubblare gör dina prg. lättare att läsa. Båda prg. för 49 kr. Kassett till C64.
Tel:042/15 95 90

5,25" DS DD disketter säljes otroligt billigt. Vilket antal som helst. Endast 6 kr/st. Mycket hög kvalitet. Ring Peter.
Tel:031/23 26 95

C64, diskdrive, bandspelare, 2 joysticks, modem 300/300 75/1200 autodial och autoanswer, 120 diskettr m.m.
Tel:0523/476 90

Registerprg säljes billigt. Finns för adresser, dataspel samt skivor. Full Copyright! Ring Peter för info.
Tel:031/23 26 95

BREVKOMPISAR

Vi är två killar som söker brevkompisar. Du ska ha en C64 med diskdrive och/eller bandstation. Adressen är: Alexander Folkesson, Poppelv. 6, 442 57 Kungälv.
Tel:0303/237 36

Brevkompisar sökes för utbyte av spelerfarenheter. Skriv till: Stefan Holmin, Lärkv. 12, 771 00 Ludvika.
Tel:0240/176 55

Amiga brevkompisar sökes. Skriv till: Fredrik Jansson, Klockgjutarv. 2A, 552 43 Jönköping.
Tel:056/16 65 54

Brevkompis sökes med C64 och bandstation. För byte av tips och pokes. Skriv till: Fredrik Lindgren, Videv. 14, 752 52 Uppsala.

Brevkompisar med intresse av spel och tips sökes. Skriv till: Patrik Claesson, Utmarksbacken 16, 502 50 Borås

Brevkompisar med Amiga sökes för byte av tips, trix, prg, m.m. Skriv eller ring till: Johan Slottner, Eklyckeg. 5, 392 47 Kalmar.
Tel:0480/233 62

Vi är två killar som vill brevväxla med någon som har C64 och bandstation. Ring till Stefan eller Jonas.
Tel:0500/561 42 eller 204 17

Brevkompis sökes. Jag är 15 år och har en C128 med diskdrive 1571. Skriv till: Kenneth Nilsson, Idrottsv. 3b, 910 70 Dorotea.

Har du en Okimate 20 till din Amiga och fungerar det? Jag vill veta HUR! Ring Olof.
Tel:011/12 30 11

Jag är en kille på 10 år som vill ha en brevkompis mellan 10-15 år med C64.
Tel:042/29 89 66

Brevkompis med C64 och bandstation sökes. Skriv till: Fredrik Isaksson, Blåbärsv. 14D, 372 00 Ronneby.

User Groups

GRATIS ANNONS! På detta utrymme får alla ideella datorklubbar GRATIS sätta in information om sin existens. Material skickas till: Datormagazin, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM. Märk kuverter; User Group. Redaktionen förbehåller sig rätten att ej publicera annonser från piratklubbar samt att ändra manuskript till standardutförande.

Annonsen införs i varje nummer tills klubben meddelat att man upphört! OBS: Tidningen tar inget ansvar för eventuella utfästelser som User Groups gör i sina annonser. Skicka ALDRIG några pengar förrän du verkligen vet att klubben existerar och är aktiv.

User-group-spalten: Ingela Palmer

C64/128 USER

ALINGSÅS

COMMODORE-KLUBBEN QWERTY. Vi är en användarklubb för dig som kan maskinkod. Rikstäckande förening. Medlemsavg. 50 kr. Du får programdiskett, medlemsblad 4 ggr/år, diskrabatt. För mer info ring: 0322-157 54, 157 54.

AXVALL

AXVALLS COMPUTER CLUB Ny rikstäckande förening till C64 och Spektrum. Klubblad, pokes, spel och listningar. Medlemsavg 50 kr/3 mån. Prg-disk/band 6ggr/år. För mer info till Commodore skriv till: A.C.C Commodore, Husareg. 13, 532 02 AXVALL, för mer info om Spektrum skriv till: A.C.C Spektrum, Prästebolsg. 13, 532 02 AXVALL.

BORLÄNGE

TM DATA KLUBB Rikstäckande förening för C64-ägare med bandstation. Medlemstidn 6 ggr/år m tips, recensioner och medl. annonser. Nyhetsblad varje månad. Klubband 6 ggr/år. Medlemsavg 40 kr/år. Skriv för mer info mot svarsporto. Skriv till: Tm Data Klubb, Barbrosv. 46, 781 46 BORLÄNGE.

BORÅS

HUSS DATABAS BORÅS. *Användarförening, programmering, försäljning av hård-och mjukvara till medlemspriser. Egen databas.* För information skriv till Håkan Huss, Fristadsv. 65 C, 502 35 BORÅS. Tel: 033/12 68 18. Tel databas: 033/11 96 52 (spec. term.program krävs).

BÅSTAD

BÅSTADS DATA KLUBB (B.D.K) Söker medlemmar 9-14 år med C64/128. Medlemsavg. 30 kr/år. Medlemsbald 6 ggr/år. Prg. disketter och band säljes till klubbpris. Prg. som platsar i tidningen honoreras. Pokesida m.m. De 6 första får gratis medlemskap. För mer info skriv till: B.D.K., Floxv. 6, 269 00 BÅSTAD skicka m. returporto. Eller ring Ulrik tel:0431/707 61.

FALUN

KLUBB C128 Rikstäckande användarförening för enbart C128. Programbiblitek för C128 med över 100 titlar. Klubbblad 12 ggr/år. Halvårsavgift 35 kr inkl. portokostnad. Skriv till: Otto Liliendahl, Mannhemsvägen 34, 791 32 FALUN för info mot svarsporto eller ring Fredrik 023/176 78 eller Otto 023/124 86

GÄRSNÄS

VIC-BOYS DATORKLUBB. C64-förening, spel och programmering. Klubbtidning 9 nr/år. Medlemsträff 1 gg/månad. Medlemavg. 30 kr för 1988 kan sättas in på PG nr: 488 76 61-9. För information skriv till: Magnus Persson, Skolv. 11, 270 53 GÄRSNÄS. Tel: 0414/505 89.

GÖTEBORG

COMPUTER-NEWS. för C64 och C128. Elektronisk datatidning 12 nr/år. Stort programutbud, billiga datakassetter samt många medlemsförmåner. Välkommen! Skriv till: Computer News, Ljungliden 1, 417 29 GÖTEBORG. Tel:031/23 26 95

HALLSTAHAMMAR

WORLD DEMOS CLUB För demo freaks m C64/128. Medlavg 15 kr/halvår, 20 kr/helår. Klubbtidn 11-12 ggr/år m spellista, annonser, tävlingar m.m. de första tre vinner ett spel. Ange om ni har disk eller tape. Skicka pengar + adress till W.D.C, Nibble, 730 40 KOLBÄCK. För mer info ring 0220/406 58 el 409 88.

HALLSTAVIK

GAME MAKER Öppet för alla erfarna C64/128 ägare. Vi säljer/byter Shooot'em up spel gjorda genom Shoot'em up cons. kit. Mot en summa av 10 kr får du en spellista + information. Skriv till: Game Maker, Mats Garpenvall, Skolv. 11, 763 00 HALLSTAVIK

HAMMARÖ

COMPUTER EXPRESS Klubbtidn 12 ggr/år m pokes, annonser, speltester m.m. Medlemsavg 50 kr. Ring Anders Ahl för mer info tel: 054/275 52.

INGELSTAD

INGELSTAD DISK GANG (IDG) Liten användar-, spel- och programmeringsklubb för C64/128 med diskdrive eller C128D. Klubb-blad. För info skriv till: IDG, Nyborgsv. 5, 360 44 INGELSTAD.

KIL

COMPUTER CLUB OF C64 (CCC) Tidning 6 gg/år med tips, recensioner, annonser, m.m. Medlemsavgift 50 kr/år. För info skriv till: CCC-Data, Skogsv. 9, 665 00 KIL.

KRISTIANSTAD

VI ÄR EN LITEN Commodore klubb som gärna byter spel och prg. Vi har spel till Vic 20, C64, Spektrum 48/128, Commodore +4. Vi har en klubbtidning som börjar ges ut i jan -88. För mer info skriv till Kalle och Fredrik, Fjäbkingev 19, 291 47 KRISTIANSTAD

KÖPING

PEZO GHOST GAME CLUB, C64/128 club, spelbyten, speltips, programtips, medlemsavg. 40 kr/år. Klubb-blad. För info ring till: Stefan Ågren (eft. kl. 16) tel: 0221-187 98

LAHOLM

GROGS COMPUTER TEAM Vi är en liten C64/128 klubb som söker medlemmar 10-16 år. Medlemsavgift 12 kr/år. För mer info skriv till: Grogs Computer Team, Nyponvägen 2, 312 00 LAHOLM

LANDSKRONA

THE GREAT COMPUTER CLUB (G.C.C.). Är en klubb för C64/128 som letar medlemmar. De 5-10 första bli gratis medlemmar. Medl.avg 20-30 kr. Avgiften bet. när första nummret kommer ut. För mer info skriv till: G.C.C., Fortunasvand 69, 253 72 HELSINGBORG.

LERUM

WARP 525+ VIC 20 DATAKLUBB Klubblad 6 ggr/år m. tips, recensioner m.m. Kassetter säljes fr 10 kr/org eller fr 5kr/kopia. Billig Basic litt och tillbehör. Medlemsavg 50 kr/år. Skicka medl.avg till nedanst. adress. Skriv för mer info! Warp 525+, Leiresv. 82, 443 00 LERUM.

LULEÅ

SUPER COMPUTER CLUB För C64/128 och C128D. Klubblad 12 nr/år, prg. bibl, medlemsförmåner, rabatter, m.m. Medlems kass/disk 6 ggr/år för 10 kr/st. Medlemsavg. 50 kr/år. Skriv för info el. anmälan till: S.C.C. c/o Pedersen, Mörtgränd 23, 951 45 LULEÅ.

MALMÖ

COMMODORE-KLUBBEN. Rikstäckande användarförening för C64/128. Klubbtidning 4 ggr/år. Prg disk/kassett 1 ggr/år, stort prg.bibl, rabatter. För info skriv till COMMODORE-KLUBBEN, BOX 181 58, 200 32 MALMÖ

RÄVLANDA

SEKTION TILL VIC-BOYS DATORKLUBB. Klubbtidning från Gärsnäs 9 ggr/år. Medlemsträff i gång /månad. Medlemsavgift 30 kr för 1988. Kontakta: Mathias Carlson, Halls väg 7, 430 65 RÄVLANDA.

SALA

COMMODORE TEAM amvändar förening för C64. Medlemstidning 6 nr/år samt en kass m prg (ej piratkopior). Medlemsavg 40 kr/år. Skicka namn och adress + 40 kr till: Commodore Team, Skyttegatan 10, 733 00 SALA.

COMMODORE C64/128 ägare se hit! Medlems avgift 25 kr/år. Byter och säljer program även hardware. Egen tidning. Ring Fredrik för mer info. Tel:0224/205 62

SANDVIKEN

COMMODORE DATAKLUBB. Användarförening för C64 & C128. Klubbtidning 8 nr/år, medlemsmöten, programbibliotek. Medlemsavg. Senior 100 kr/år, Junior 75 kr/år. Skriv för mer info Commodore Data klubb, Box 7013, 811 07 SANDVIKEN.

SKOGHALL

SKOGHALL COMPUTER CLUB SCC. Medlemsavgift 35 kr. De tio första medlemmarna får ett bra program. Vi säljer program disk/kassett med program från DM . Pris 40 kr/diskett, 25 kr/kassett. Skriv till: Peter Brandt, Skoghemsvägen 10, 663 00 SKOGHALL

STAFFANSTORP

M&M DATAKLUBB är "billigt och bra" ditt motto? Då har du kommit rätt. Medlemsavg. 40 kr/år. Klubbtidning 4-6 ggr/år, medlemsblad, info blad, m.m. Klubb band/disk för ca. 15 kr 4 4 ggr/år. För mer info skriv till Mattias Svegin, Tågerupsv. 115, 261 93 LANDSKRONA el. kontakta Martin på modem el. brev Martin Nissmo, Repslagarev. 8, 245 00 STAFFANSTORP el. DATAVISION abnr 49 57 96

STENHAMRA

FÄRINGSÖ COMMODORE USERS (F.C.U) Vi har tyngdpunkten på spel och spelande av spel till C64. Medlemmar får en medlemskassett 2 ggr/år. Medlemstidning 2 ggr/år. Medlems kassett kostar 10 kr/gång. Medlemsavg 30 kr, tidnigen gratis för medlemmar. För mer info skriv till: Kristian Adolfsson, Box 414, 170 00 STENHAMRA eller Olle Bergvall, Berga, 179 00 STENHAMRA.

STOCKHOLM

COMPUTER CLUB SWEDEN. Fria och användarstödda program för IBM, PC, SVI, Atari och CBM 64/128. Möten i Stockholm, Malmköping och Göteborg. Medlemsavg. 75 kr/år postgiro 492 77 46-0. Skriv för mer info: CCS, Box 7040, 103 86 STOCKHOLM

STOCKHOLM COMMODORE CLUB (S.C.C.) C64/128 spel och prgklubb. För all m. disk/band. Medlemsblad ca 6 nr/år. Medlemsav 30 kr/halvår. Vissa medlemsförmåner. För mer info. skicka frankerat svarskuvert till S.C.C., Erstaviksv. 52, 138 00 ÄLTA eller S.C.C., Peringsköldsv. 65, 161 53 BROMMA.

STÖDE

COMMODORE 64/128 SRA CLUB. Dataklubb för C64/128. Medlemstidning 12 nr/år. Medlemsavg. 100 kr/år, 55 kr/halvår. Ring för mer info. Tel 0691/111 79 eller skicka pengar + adress till: 64/128 Star Club, Mossvägen 23, 860 13 STÖDE

SVEG

SWEDISH COMMODORE USER (S.C.U) C64/128 förening, byten av spel, nyhets blad en gång/månad. Ideer och spelpokar m.m. Skriv till: Olov Stener, Lingonstigen 10, 829 00 SVEG.

SÖDERHAMN

MAD MAX COMPUTER CLUB Datorklubb för C64 ägare. Medlemstidn. 4ggr/år. Medl band/disk 2 ggr/år för 25 kr/st. För mer info skriv till: Joakim Johansson, Åsbergsv 43, 826 00 SÖDERHAMN.

SÖDERTÄLJE

VILL DU LOGGA in på vår HP3000 minidator och köra vårt eget KOM-system, rogrammera el spela? Ring: 1200 bps 0755/105 08, 300 bps 0755/144 07. Mänsklig info. 0755/144 02.

SÖLVESBORG

ZAPP COMPUTER CLUB Vi är en liten nystartad klubb för C64/128. Söker medlemmar mellan 10-16 år. Vi byter spel, tips och ideer. För mer info skriv till: Zapp Computer Club, Betesv. 1 Valje, 294 00 SÖLVESBORG.

TIDAHOLM

INTERNATIONEL PROGRAM SWAPPING (I.P.S.) är en rikstäckande för 64/128. Tidning 6 ggr/år m pokes, recensioner, tävlingar m.m. Bland de 10 första medl. utlottas ett spel. Medlemsavg. 30 kr/år betalas på BG 306 810 352. För info ring till Henrik tel: 0502/411 93

TIMRA

COMPUTER USER BOYS (C.U.B) För diskdrive ägare. Klubbtidning 5 ggr/år, 2 disketter m spel. Mkt prg m.m. De tre första får en extra diskett med spel. Medlemsavgift 50 kr/år. Skriv till: C.U.B., Vinkelg. 4, 861 00 TIMRA eller ring: 060/57 65 81. Märk kuvertet C.U.B.

TROLLHÄTTAN

VOA (Vic Och Atari) User group för info mot porto. Skriv till Niklas Lindroth, PL 2406, 460 20 SJUNTORP.

VARBERG

VARBERGS COMPUTER CLUB (VCC) Tidningen 11-12 ggr/år. För mer info. skriv till: VCC, PL 52 72, 432 00 VARBERG.

VÄXJÖ

WORLD WIDE COMMODORE. Användarförening för C64/C128. Medlemsdisketter. För information skriv till World Wide Commodore, Box 4002, 350 04 VÄXJÖ.

ÖREBRO

COMPUTER RETURN Nystartad klubb. Medlemstidning m. speltips, frågespalt, tävlingar m.m. Utkommer 4ggr/år. Medlemsavgift 40 kr/år. För info skriv till: Richard Stymne, Nygatan 73B, 702 13 ÖREBRO eller ring 019/12 02 85. Andreas tel: 019/18 95 53.

ÖRNSKÖLDSVIK

THE GRAPHIC EQUALIZER HACKERS Vi är en ny klubb för C64/128. Klubblad 9ggr/år. Medlemsavg 20 kr/år. Medlemmarna deltar i utlottningen av ett org. spel. 1-2 medl blir gratis medl. För mer info ring till: Stefan 0660/703 54 el Roger 0660/254 90.

AMIGA USER

FAGERSTA

ROYAL AMIGA ASSOCIATION Medlemsregister, medlemsblad, PD-prg m.m. Skicka 25 kr för infodisk (3,5"). Skriv eller ring till: Jonas Ljungqvist, Hedkärrav. 4, 773 00 Fagersta. Tel: 0223/134 82 eft. kl 17. Märk kuvertet R.A.A.

GISLAVED

A.S.T Amiga Super Team för prg och kunskaps byte. Månadshäfte m info och tester. Ev en datorbörs. Skriv för info till A.S.T, Ploggatan 12, 332 00 GISLAVED.

GOTLAND

GOTLANDS AMIGA CLUB (GAC) Ny rikstäckande klubb. Medlemsavg 70 kr/år. Tidn 4 ggr/år. En disk/år m publicerade prg och mkt mer. För mer info skicka en krona och returporto till: GAC, PL 1241 Hallbros, 621 48 VISBY.

GÖTEBORG

A.I.T. Amiga International Team söker medlemmar för att byta ideer och tips. För info ring KHJ tel:031/44 96 51

THE A TEAM för Amiga ägare som vill byta PD-prg, spel och prgtips. För mer info. skriv till: The A Team, Åsbacken 2, 427 00 BILLDAL

LINKÖPING

AMIGA USER GROUP-SWEDEN Med över 600 medl. Amigabas i Linköping och i Västerås. Stort prg bibliotek. Sammankomster med nyheter. Samarbete m Commodore. Medlemsdiskar 4 ggr/år m nybörjartips m.m. Medlemmar har tillgång till allt samt rabatter på diskatter och tillgång till klubbregistret. För info ring till Eddy tel 013/16 05 45 el Lasse 013/720 26. Adressen är AUGS, box 11055, 580 11 LINKÖPING. Tel till basen i Linköping 013/17 06 60 eller Västerås 021/11 36 28. Baserna går att köra med både 300/300 el 1200/1200.

MOTALA

AMIGA FORCE PD-prg, speltips och prghjälp. Ni får gärna sända in program och tips som vi kan skicka ut till medlemmarna. För mer info skriv till: Gustav Kälvesten, Nyckelby, 591 90 MOTALA eller Mattias Pettersson, Bjälbov. 85, 591 00 VADSTENA.

MALMÖ

MALMÖHUS AMIGAFÖRENING (MAF) Användarförening för Amiga. Kurser, progambibliotek. För information ring ordf: Henrik, tel: 040-54 95 61, el. Lars, tel: 040-44 33 38.

COMMODORE KLUBBEN Rikstäckande förening för Amiga, klubbtidning 4 ggr/år, prg disk/kass 1 ggr/år, stort prgbibl, rabatter. För mer info skriv till: Commodore-klubben, Box 181 58, 200 32 MALMÖ

OXELÖSUND

DELTA Rikstäckande förening för Amiga. Medlemstidn ca 4 ggr/år, medlemsdiskett 10 ggr/år, PD-bibl, rabatter på 20-40% Sätt in 20 kr på PG 42 43 017-3 för info disk el ring/skriv till: Peter Masuch, Sjöbackestigen 14, 613 00 OXELÖSUND. Tel:0155/232 38

STOCKHOLM

SWEDISH USER GROUP OF AMIGA (SUGA). Rikstäckande förening för Amiga användare med prgbibl, BBS med prg bank, disk tidn. Prgbibl och BBS även tillgängliga även för icke medlemmar. På grund av kraftig medlemstillströmning kan vi ej för närvarande ta emot fler medlemmar.

VARBERG

COLOSSUS AMIGA USER CLUB. Teknisk rådgivning, hjälp med mjukvaruproblem, modifieringar av existerande mjukvara för tex företag, hjälp med mjukvaru-utveckling. över 160 PD-prg och shareware disketter i klubb-basen. För info disk sänd 30 kr till Pg nr 405 08 50-9 (dras av vid ev. medlemskap) COLOSSUS BBS 0340/171 02 kl. 18-07 (voice före kl. 18, efter kl. 18 vänta tills modem signalen har slutat).

VELLINGE

SOUTH SWEDISH CLUB har tagits över av Commodore klubben i Malmö. Se deras annons för info.

UMEÅ

AMIGA DIGIVIEW CLUB Ny klubb för er som vill ha era bilder digitaliserade och som vill ha tillgång till PD-prg och billiga disketter. Klubbtidn 6 ggr/år m tips och tricks. Medl avg 100 kr sätts in på PG 423 88 22-3. 1:a diskett

YSTAD

SKÅNSKA AMIGA USERS (SAU). Nybildad spelinriktad klubb för Amiga söker prg intresserade Amiga freaks. För mer info ring David eller Mikael på tel:0411/171 35, 189 30

PLUS/4

MORA

För mer info. ring Magnus Persson tel:0250/166 29.

PROGRAM-SPRÅK

COMAL KLUBBEN I SVERIGE. Rikstäckande användarförening för prgspråket COMAL. För info skriv till: COMAL-KLUBBEN, c/o Åke Fredriksson, Gustavsbergsgatan 8, 431 37 MÖLNDAL.

SPEL&ÄVENTYR

ALTERNATE REALITY FREAKS FEDERATION (ARFF). Önskar kontakt med A.R.-freaks. Har du tips, problem, frågor etc tveka inte! Skriv till: Tony Eksell, Tröskareg. 63:23, 583 30 LINKÖPING.

SVENSKA ÄVENTYRSKLUBBEN (SÄK) Klubb för alla som spelar äventyrsspel. Verksam sedan tre år, klubbtidn, hjälptelefon, prgrabatt. Medlemsavg. 50 kr livstids (inkl. fem nummer av tidningen). För information skriv till: Andreas Reutersvärd, Järnvägsgatan 19, 252 24 HELSINGBORG. Tel: 042/13 25 31. end. 17.00 — 21.00

SVENSKA SCHACKDATORFÖRENINGEN (SSDF). Förening för intresserade av schackdatorer och dataschack. Tidningen PLY ca 48 sid 4 gg/år. Medlemsavg 90 kr/år på pg 41 87 72-0. För mer info skriv till: Thoralf Karlsson, Uttermarksg. 31 C, 633 51 ESKILSTUNA. Tel: 016-13 13 96.

COMPUTER CLUB för C64/128 och Atari ST. Byter , säljer och köper spel, prg och demos. Hjälptelefon, klubblad 6 ggr/år. Medlemsavgt 5 kr + 10 frakt. Ring om du har Commodore 0500/381 53 Joakim. Ring om du har Atari ST 0500/252 45.

PROGRAM-BIBLIOTEK

MEGASOFT's PROGRAMBIBLIOTEK Vi har nu 705 PD disketter med tillsammans ÖVER 15.000 spel, nyttoprg och rutiner för IBM PC och kompatibler. Till C64/128 har vi ca: 200 PD prg. Vi har BBS öppen dygnet runt för modem 300 + 1200 baud. Där finns alltid ett *antal prg för IBM PD och C64/128* som du kan hämta. Skicka gärna in PD prg till oss om du har. Skicka efter vår gratis prgkatalog för IBM PC eller C64/128 (ange dator). MEGASOFT, Box 2099, 421 22 V. Frölunda. Tel dygnet runt: 031-47 66 99. Tel BBS 031/49 33 33

FISH-USER GROUP har alla PD-program som finns att tillgå. Mot 40 kr får du en disk med lista över programmen . Listan skickas mot postförskott och det finns ingen medlems avg d.v.s alla har tillgång till Fish PD-diskar. För mer info skriv till Jan Ekström, Stortorget 3, 235 00 VELLINGE

SS'S PROGRAMBIBLIOTEK Med PD prg till C128/64. Skicka 20 kr + disk eller skicka 45 kr så får du en disk med prg. För mer info skriv till: SS'S Programbibliotek c/o Andread Påhlsson, Mellangrindsv. 38c, 612 00 FINSPÅG. Ange dator! Du kan också skicka en disk m prg på så får du tillbaka den med andra prg på.

C64/128-EDUCATION PD GROUP Med över 60 svanska undervisningsprg. har du egna prg sänd gärna in dem så får du ett annat tillbaka. Du kan köpa prg mot kopieringsavg. Skriv till oss och skicka med svarsporto så får du en prg lista och prisuppg. Adress: C64/128-EDUCATION PD GROUP c/o Bengt g. Johansson, Nya Mölleg 1, 314 00 HYLTEBRUK. Tel:0345/113 36.

AMIGA USER GROUP-SWEDEN's PD-BIBLIOTEK Bibliotek med fn. 140 diskar. Vi har stående prenumeration hos Mr. Fish i USA dvs vi har det senaste! Vi har Amicus, CasaMiAmiga,FAUG m.m. Vi ger ut samlingsskivor m de mest efterfrågade varorna på. Skivorna kostar 25 kr/st inkl porto. Inget medlemstvång för att få tillgång till biblioteket. Prg lista fås mot 25 kr. Listan kommer inom kort att finnas på vår bas i Linköping tel 013/17 06 60. Ring eller skriv för lista: Lars Wiklund, Solhem Grimstad, 590 62 LINGHEM. Tel:013/720 26.

HGB:S PROGRAMBIBLIOTEK för alla C64 fans. Vi har PD-prg på turbokass för 20 kr inkl porto. Spel och nyttoprg. Klubblad, programmeringshjälp. Insända prg som platsar honoreras. Sänd 20 kr i tior el frim och/eller PD-prg för granskning till: HGB:S Programbibliotek, Fyrverkareg. 6 v3, 252 61 HELSINGBORG. Skriv info.



SPARA 42:- OCH VINN ETT SPEL

Prenumerera på Datormagazin och missa aldrig ett nummer. 140 kronor för 13 nummer och du tjänar 42 kronor mot lösnummerpriset. 66 kronor för ett halvår med sex nummer.

Dessutom kan du vinna ett spel till din 64:a eller Amiga.

Tio vinnare får antingen 64:aspelet Task III eller Amigaspelet Plutos.

Skicka kupongen eller ring redan i dag.

Tel: 08-743 27 77



I nästa nummer

JOHN GÖR DATA-spel med Hollywood-SKÅDISAR

UTE 31 mars

JA, jag vill prenumerera på Datormagazin och betalar när inbetalningskortet kommer.
□ Helår (13 nr) för 140 kronor.
□ Halvår (6 nr) för 66 kronor.

Om jag vinner vill jag ha □ Task III □ kassett □ diskett,
□ Jag har en Amiga och vill ha spelet □ Plutos.

Jag har en:
□ C64 □ Bandspelare
□ C128 □ 1541/1571
□ Amiga □ Modem

Namn

Adress

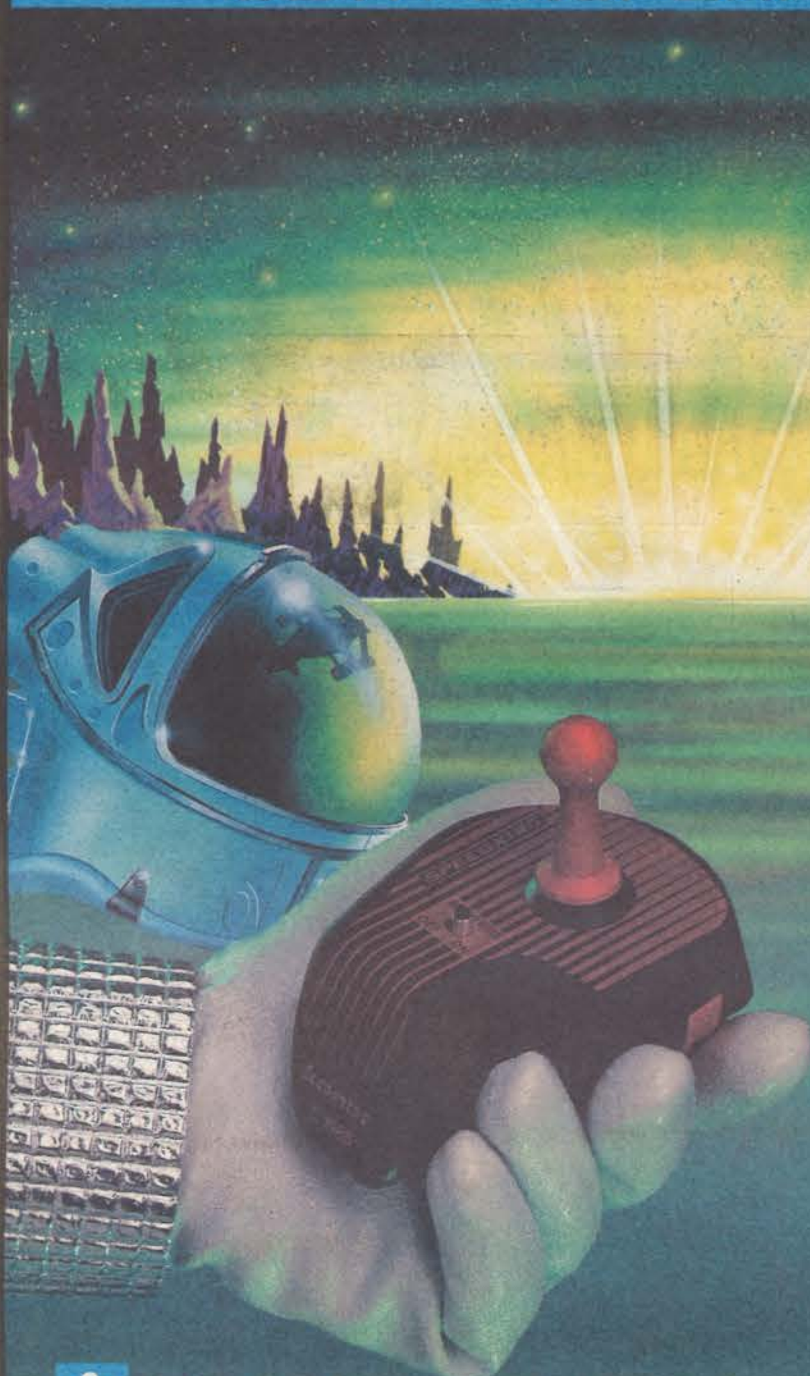
Postnr Postadr

Målsmans underskrift om du är under 16 år:

nr 3/88

Skickas till
DATORMAGAZIN
Prenumeration
Box 21077
100 31 STOCKHOLM

GET TO GRIPS WITH UNSPEAKABLE POWER



SPEEDKING WITH FREE GAME



For use with the Spectrum and Spectrum Plus. Spectrum Plus 2 and 3. Commodore 64 and 128. Amstrad CPC. MSX.

- The only joystick that actually fits your hand.
- Fire button positioned right under your trigger finger.
- Solid steel shaft and robust construction.
- 12 month guarantee.

SPEEDKING WITH AUTOFIRE



For use with the Spectrum and Spectrum Plus. Spectrum Plus 2 and 3. Commodore 64, 128 and VIC20. All Atari Computers (inc ST) Amiga. Amstrad. MSX.

- Auto-fire to give instant and even firepower (Autofire only).
- Micro-switches allow you to not only feel, but hear each move of the stick.

SEGA® MASTER SYSTEM



- The only joystick that actually fits your hand.
- Twin firebuttons positioned right under your trigger finger.
- Solid steel shaft and robust construction.
- 12 month guarantee.

NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM



- Auto-fire to give instant and even firepower.
- Start and select buttons (Nintendo only).
- Micro-switches allow you to not only feel, but hear each move of the stick.

Only the Konix Speedking joysticks can give you the power you need to take on the unknown – and win.

Ultra fast responses to every command, unbeatable autofire power and complete control. Right where you need it - in the palm of your hand.

Trade or export enquiries welcome on 049525 5913.

konix COMPUTER PRODUCTS

The fastest reactions in the business

Malmö: COMPRO, Computer Center. **Stockholm:** Databiten, Load & Run, PUB. **Norrköping:** Datax PCC. **Göteborg:** Stor & Liten, Mytech Smådatorer. **Helsingborg:** Hefoma. **Tågarp:** Tågarps Radio TV. **Sundsvall:** DATABUTIKEN. **Uppsala:** Stor & Liten. **Täby:** Stor & Liten. **Visby:** Kontorsvaruhuset. **Växjö:** Radar. **Jönköping:** Pulsen, Rosenbergs kameraverkstad. **Borås:** Pulsen. **Gävle:** Leksakshuset. **Karlstad:** Leksakshuset. **Västerås:** Poppis Lek. **Avesta:** Lek & Hobby. **Halmstad:** Lek-Center.

HK ELECTRONICS & SOFTWARE AB

HEMVÄRNSGATAN 8, 171 54 SOLNA, TEL 08-733 92 90